

出版/89年3月8日

特價

20
元

The Softworld 軟體世界

■ 全國唯一 PC 休閒軟體專業雜誌 ■

試刊號

F-19

隱形戰鬥機

設計者訪談錄
飛行心得

KEEP
THE SKIES
CLEAR!

龍
與

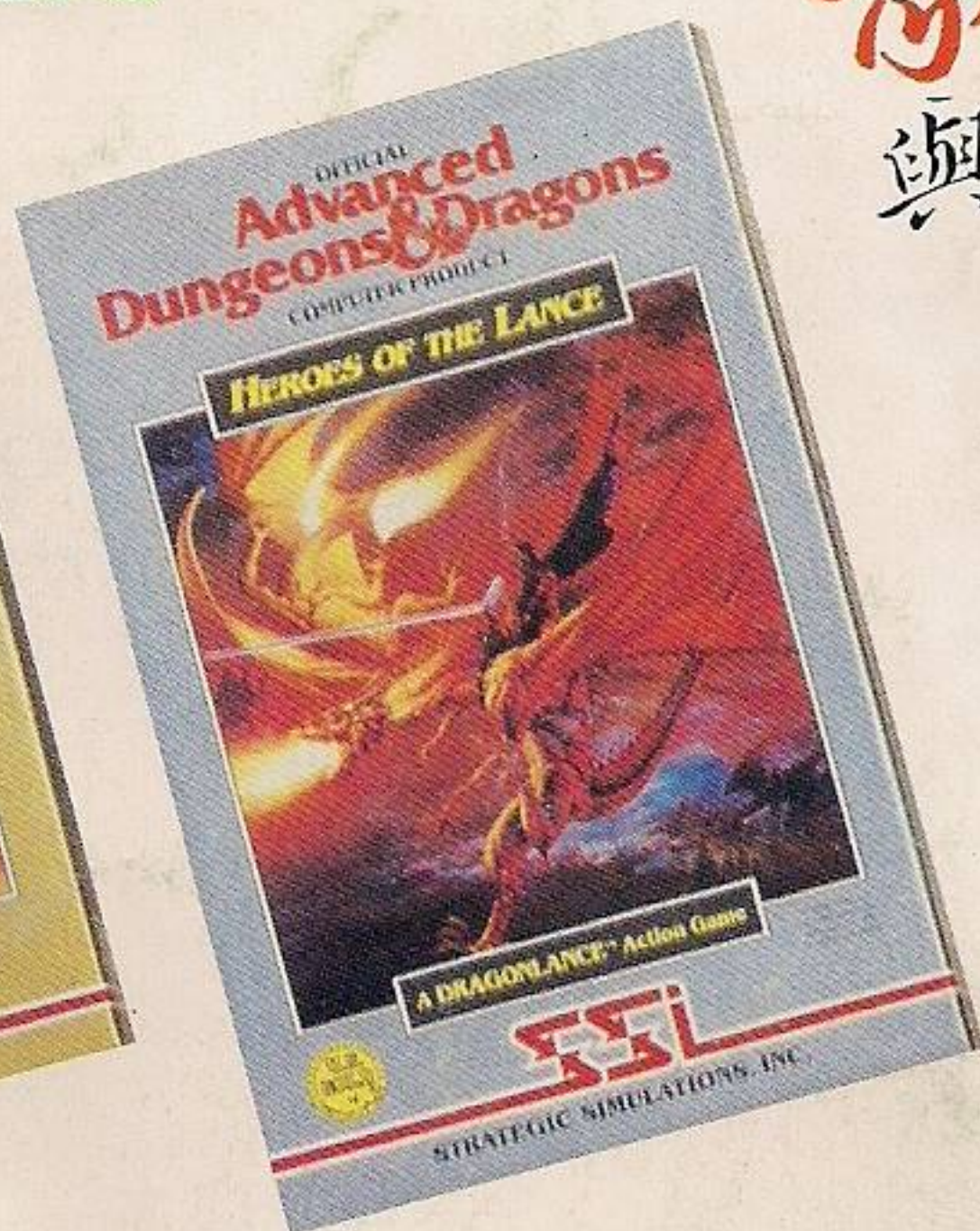
地下城系列

精彩畫面介紹

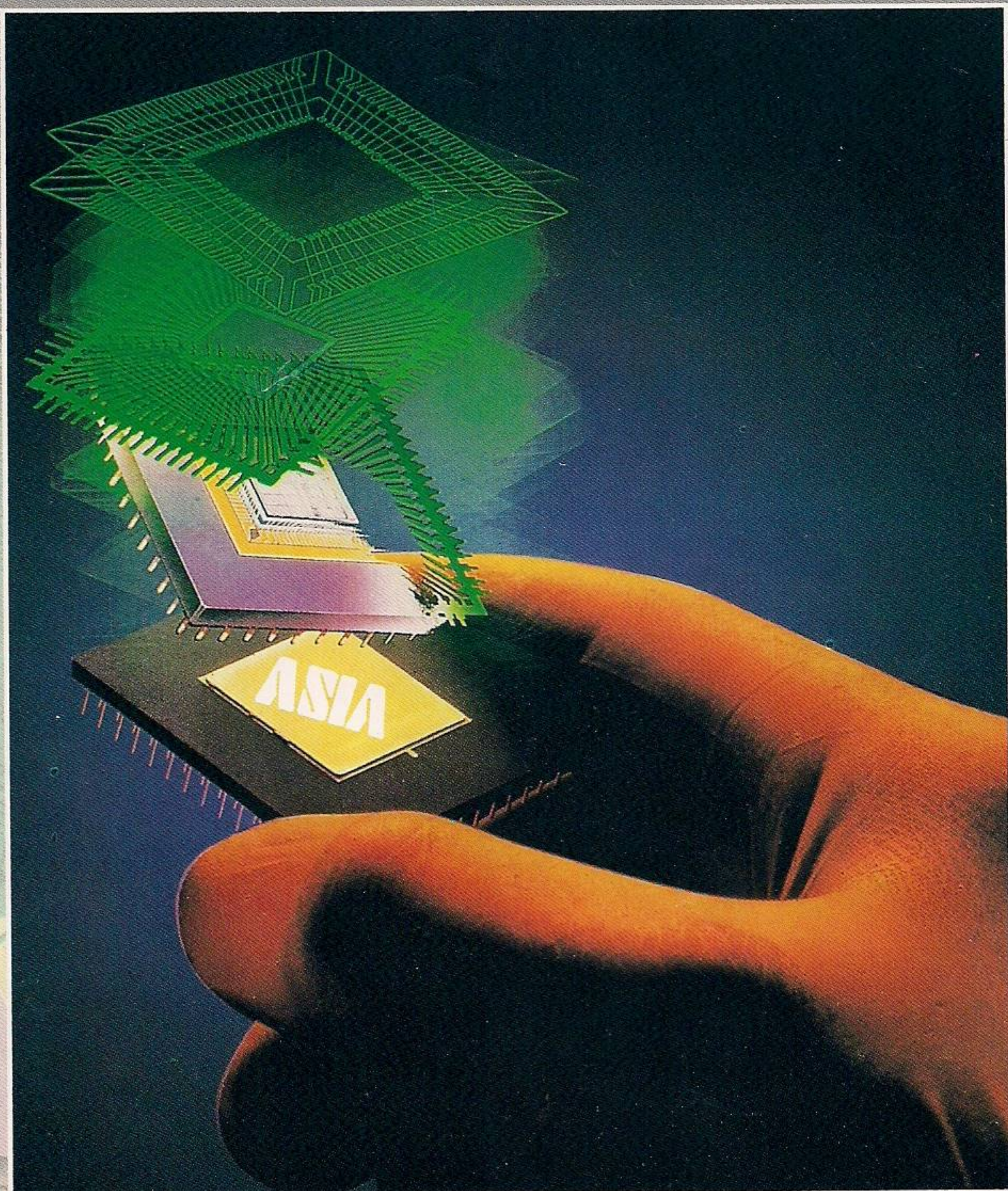
未來之魔法攻略

龍之天地

無敵修改篇



ASIA



在美國 *IBM* 電腦技術授權之下

亞洲電腦
呈獻
給您的每一部電腦
都是經典之作

我們找你
回饋行動
正舉辦中

請洽：亞洲電腦世界 專賣店



軟體世界

本期精彩目錄

新遊戲介紹

魔鬼戰警	2	國王傳奇	2
飛向北越	3	時空大盜	3
威探闖通關	4	快打磚塊	4
快打旋風	5	狂飆飛車手	5
冰城傳奇 II	6	荒野遊俠	6
終極警探	7	古巴反戰	7
強棒再出擊	8	鐵甲爭霸戰	8
決戰西洋棋	9	警察故事 II	9
龍與地下城系列—光芒之池/長槍英雄 10			

每月遊戲排行榜票選活動 11

軟體世界啓事 11

徵稿欄 12

徵求特約作家 12

F-19隱形戰鬥機本期特輯 13

F-19隱形戰鬥機設計者訪談錄	13
F-19飛行心得 / Y.M.J	16

龍之天地無敵修改篇 19

陳兆宏專欄	19
三國志—郡、人物資料修改 / 吳敏輝	20
冰城傳奇 II 人物修改法 / 潘順興	22
國王傳奇金錢與寶物修改法 / 葉明璋	24

流行排行榜 24

未來之魔法攻略(上) / Y.M.J	25
--------------------	----

遊戲攻略篇 25

久違了，各位軟體世界的朋友，軟體世界追蹤報導在沉寂了一陣子之後，決定以雜誌的面貌跟大家見面，這本試刊號是我們一個新的嘗試，內容也略作一些修正，為了使這本雜誌的內容能夠更充實，更多元化，在試刊號裏我們積極地招兵買馬，網羅更多的特約作家，因此誠摯地希望擁有這方面能力的玩家能夠與軟體世界編輯部連絡，共同來為這本國內僅存的PC電腦遊戲雜誌努力，讓其他玩電腦遊戲的芸芸眾生也能夠與這本雜誌一起成長、一起歡樂、一起享受玩電腦遊戲的美妙經驗。

軟體世界往後製作的方針將會走向多元化，包括增加：

- 國內外報導：報導一些國內外跟電腦遊戲相關的資訊。
- 遊戲講座：介紹各類型遊戲的基本與入門知識。
- 每月專題：每月製作一個跟電腦遊戲相關的主題。

希望大家也能來信提供一些建議

在5、6年前，像F-19隱形戰鬥機這麼複雜的電腦遊戲簡直是天方夜譚，但在今日，我們卻可以坐在家中飛行F-19，這一期我們特別訪問了設計者席德，另外也請到模擬飛行高手Y.M.J為我們惡補飛行F-19的技巧，其他還有很多精彩的文章，請大家慢慢品嚐。

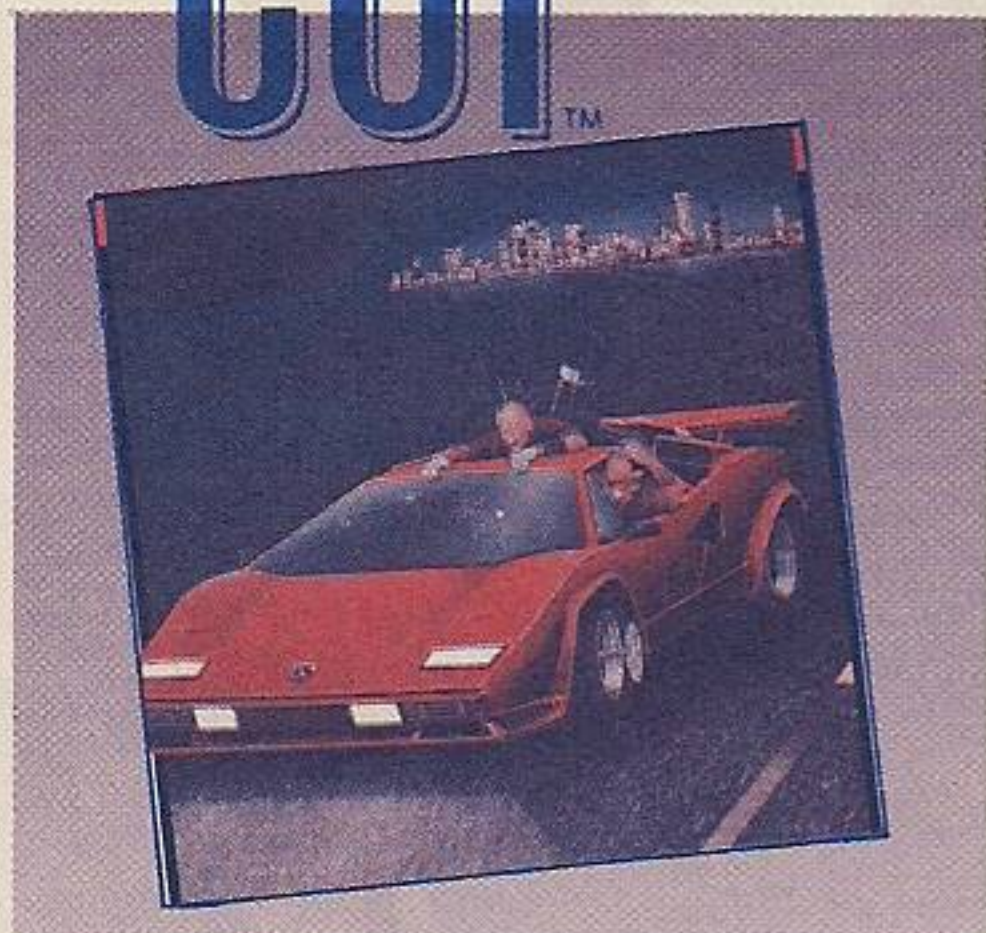
幕
後
大
臣

發行人/黃晉誠
企畫/史提芬
總編輯/謝明奇
駐美特派員/亞佛烈德.葛

文字編輯/王美玲、謝明奇、林淑敏、李初陽
美術編輯/林殷熙、林俊宏、徐成和、文桂梅、賴姿瑾、劉信良、劉錦雀

發行所/軟體世界雜誌社
高雄市郵政28之34號

TECHNICAL COP



魔鬼戰警

★★★★★★★★★★★★★★★★

你以最大的動力啟動你的 V-max 豪華警車，以出乎意料之外的速度向前飛奔而去，輪下揚起了一陣煙霧。這個傳神的畫面就是你將從電腦螢幕上看到的畫面。

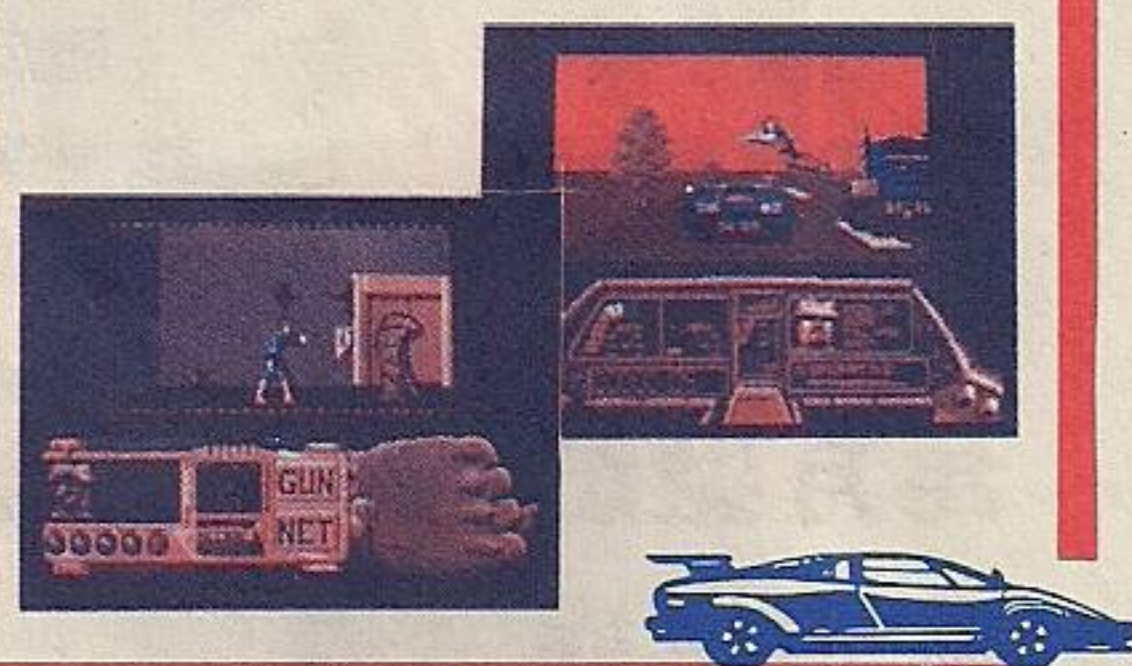
你正追逐著一些滿載著禁藥的車子，這些歹徒全都屬於一個名叫“來送死”(Death On Arrival, D.O.A)的黑道犯罪集團，而你的神聖任務就是逮捕這個集團的首領。

你可以扮演偵探、公路英雄、難纏的傢伙或任何狡猾的角色以便找出“來送死”集團的首領。你可以開進入市區前的公路上，從警車上發射子彈攻擊這班不肖的歹徒，一旦進入一棟老舊頹廢的建築物時，你就要小心地來回尋找歹徒的踪跡，也要小心歹徒的偷襲。你身上配備著 89 年最新的馬格南散網槍以及一個罪犯雷達定位器；你可以利用這些裝備來對付歹徒所使用的斧、鞭、槍械、炸藥、暴力以及大廈內那些可惡的老鼠，此外，你還得防著一些不懷好意的人從背後偷偷地突襲你。

雖然你是形單影隻，勢力單薄，但是你那輛 V-max 豪華警車不但具有世界上最快的行車速度，而且還有渦輪推動及配備優良的機艙與彈藥。

本遊戲設有 11 種不同的遊戲等級供你發揮，喜愛動作遊戲的玩家不可不試，而疏於此類遊戲者更可以把它當做進入動作遊戲的敲門磚。

適用：IBM XT/AT 片裝：3 片
記憶：512K RAM 類別：動作
顯示：MGA/EGA/CGA



國王傳奇

傳說中艾貝雷斯王國一直是昌盛繁榮的景象，人民過著幸福安詳的生活，有一天野蠻人入侵艾貝雷斯，兩方在葛列斯托山脈的山脚下會戰，這場戰爭持續了近十年，但戰況卻日漸激烈，因此國王瓦爾溫召集所有的騎士，組織了一支車隊前往南方野蠻人紮營的葛列斯托山

脈。騎士們奮力地戰鬥，但是雙方仍然無法突破僵局，最後國王使用魔法徽章結束了這場戰爭，得以與野蠻人首領海德利克談判，談判了好幾天，終於達成協議，將葛列斯托割給野蠻人。

瓦爾溫國王老了，長達十年的戰爭對他來說是個很沉重的負擔，因此帶著徽章與那未成年的孩子離開艾貝雷斯，並將王國交給他最信任的侍從達瑞爾掌管，就在國王流浪的時候，許多南方諸侯不滿瓦爾溫與野蠻人訂下的協定，大舉進攻葛列斯托，希望能搶回失土，使得整個王國再度陷入混亂的局面……

國王傳奇是一個相當容易上手的 RPG，有經驗的玩家可能在一個星期之內就可以將它解決掉，國王傳奇與其他的 RPG 最大不同點在於：

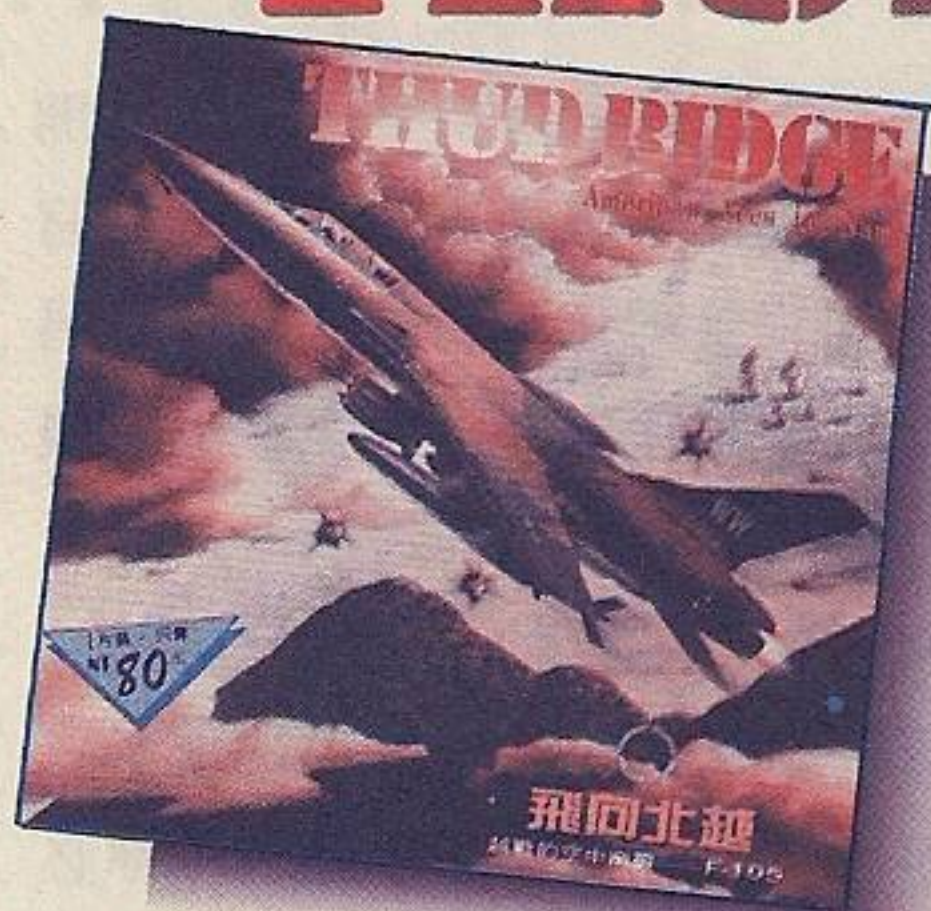
1. 指令均以特殊的圖案顯示在螢幕的下方，例如嘴巴圖案表示與人交談的指令，與人交談時，程式會自動為你挑出對方話中的「關鍵字」出現在一個小視窗讓你選擇，你毋須鍵入許多命令，這對不熟悉英文的人倒是個好消息。
2. 生命點數以燃燒的蠟燭表示，相當有創意。
3. 地理圖形雖與“創世紀”類似，但比創世紀的圖形精細數十倍。
4. 你只要在旅館過夜，遊戲自動幫你儲存起來。

面對這個精緻的小品 RPG，我想不動心者相當少，“國王傳奇”跟“光芒之池”都是你今年度不得不買來收藏的角色扮演遊戲！

適用：IBM XT/AT 類別：角色扮演
記憶：256K RAM 片裝：1 片
顯示：MGA/EGA/CGA/VGA
操作：搖桿 / 鍵盤 / 滑鼠

THUD RIDGE

American Aces in 'Nam



飛向北越

飛遍了所有的飛機，你是否嚮往號稱越戰空中幽靈的 F105 THUD 戰鬥機呢？此機型自1950年製造成功後，就因其在越南戰場所展現的猛烈攻擊火力而震驚全世界並備受矚目，並因而博得了“兇悍的鼯鼠”之外號。它的最大特色就在於同時擁有短而堅硬的機翼和投彈艙，是一架標準的單引擎戰鬥轟炸機。

當你率領著攻擊小組朝北越推進的時候，無線電接收器不斷發出嗶嗶的聲音，警告你有地對空飛彈（SAM）向你接近，你的座機是改良型的 F-105 雷長式戰鬥轟炸機，你今天的目標是 Paul Doumber 大橋，整個地區由地對空飛彈、米格機以及雷達導引防空快砲等防空系統守衛著，但是你還要先飛越陷阱重重的霹靂走廊（Thud Ridge），這座 40 英哩長的綠色山脈，然後深入河內市區的心臟地帶。

這不是越戰中最有價值的任務，但卻是最危險的任務，你正駕著 F-105 沿著山脊呼嘯而過，忽然，儀表板上的 SAM 雷達警示燈嗶嗶地響個不停，果然沒錯，越共的米格機和 SAM 飛彈正以極快的速度向本機飛奔而來，這還得了，趕

快來個 360° 後翻大爬昇，嘿！這正是我的拿手絕活，你是否也想試試？巧妙地超到敵機後側，哈！發威的時刻到了！

瞄準目標，痛快地按下發射鈕，記住！你只有一次判斷的機會，只要一個小錯誤，你的名字只能留在阿靈頓墓碑上了！

本遊戲特點：

A 有 10 個難易不同的任務要你去逐一達成。

B 可藉此瀏覽越南的風光景緻。

C 要你嚐嚐前無去路後有追兵的緊張滋味，叫你冷汗直流。

適用：IBM XT/AT

類別：模擬

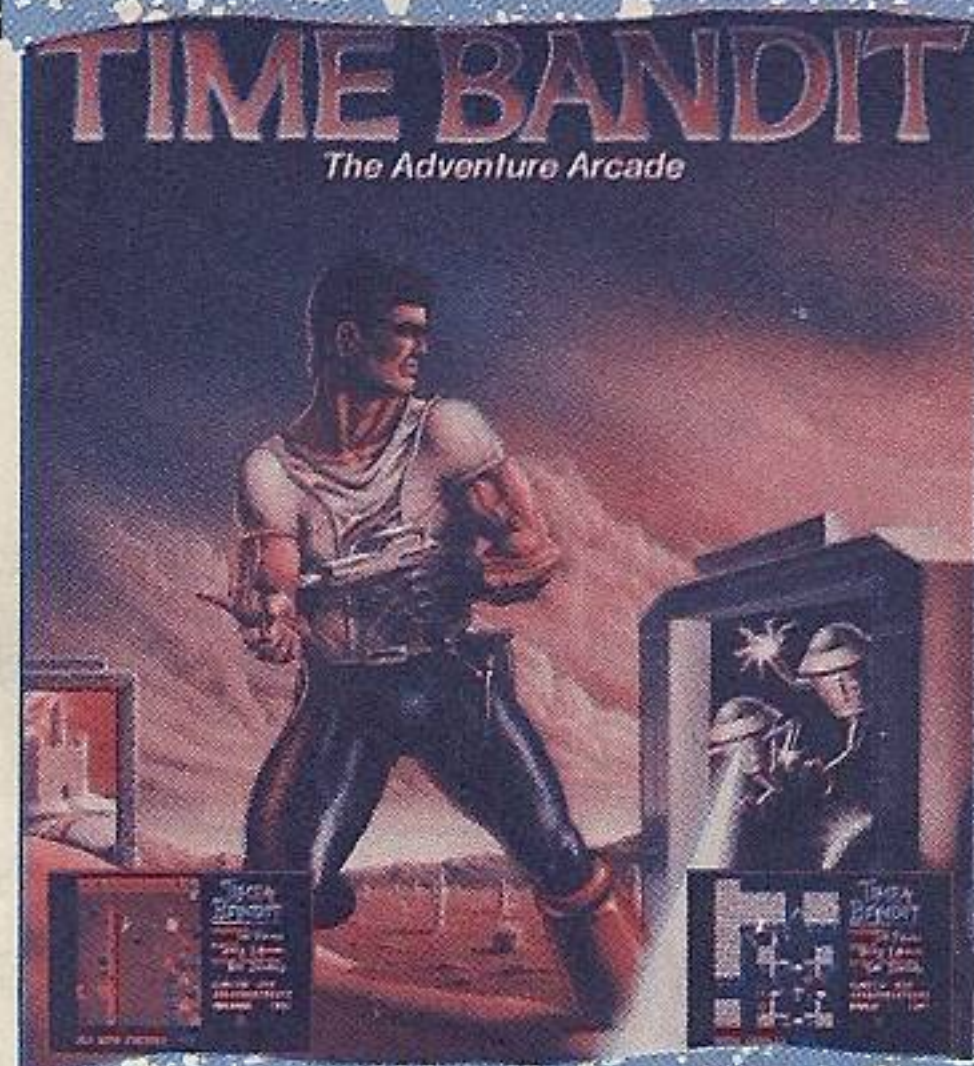
記憶：512K RAM

片裝：1 片

顯示：MGA/CGA (EGA)

操作：搖桿 / 鍵盤

▶ 越戰的空中幽靈 F-105



時空大盜

玩過小精靈的你，對於它靈巧的動作及無窮的樂趣是否一直念念不忘，情有獨鍾呢？或者你是一位鐘情角色扮演遊戲的玩家，對於四處冒險及解答謎題有特別的喜好，無論你屬於何者，“時光大盜”一定不會令你失望，因為它融合了大型電玩“小精靈”的動作和角色扮演的冒險歷程，是一個不可不玩的好遊戲！

在遙遠的年代，一個擁有龐大權勢的家族建造了時光之門（Timeways），一切都是那麼地安詳和樂，然而，一個野心家在此儲藏的寶物卻帶來了軒然大波，平靜的日子早已不復存在，為此，束手

無策的時光之王只有求助於你——時光大盜，勇敢的你必須為時光之王奪回寶藏，開啓逃亡之門。並躲過各種看守怪物的恐怖追殺。

此遊戲共有 16 個不同的迷宮關卡，超過 240 個等級。每一個關卡中都有各種不同的迷宮結構和兇惡怪物，你可以利用飛彈將之消除，再收集各形各色的寶藏逃出。在某些關卡中還藏有謎題，你必須解出謎題，才能解開隱藏在關卡中的奧秘。

此遊戲不僅考驗你的反應及靈敏力，同時對你的智慧與邏輯概念也是一大考驗！

特色：

* 16 個不同的關卡，超過 240 個等級。

* 可以兩人同時進行遊戲。

* 動作流暢，畫面精美。

類別：動作角色扮演

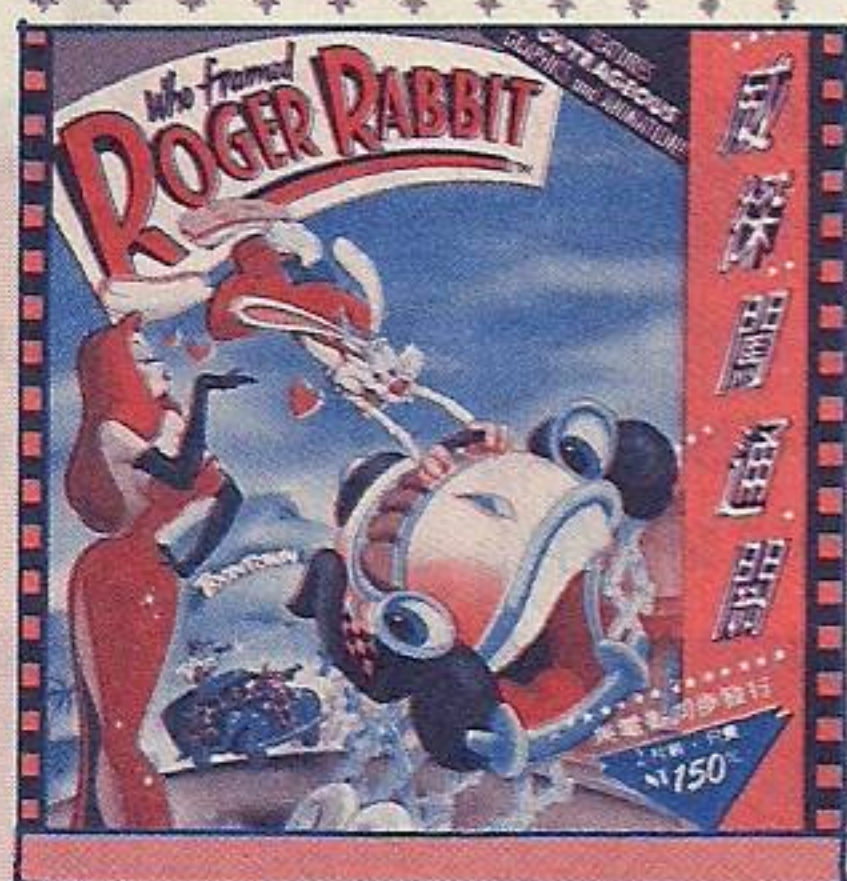
適用：IBM XT/AT

記憶：512K RAM

顯示：MGA (VGA/EGA/CGA)

操作：搖桿 / 鍵盤

片裝：1 片



威探闖通關

天才科幻大導演史蒂芬史匹柏所執導的第一部由真人與卡通人物攜手演出的突破性電影「威探闖通關」，已於88年底全球首映，即造成電影史上的空前大轟動，其盛況連「ET」也望塵莫及!! 現在，它在一群電腦專家的努力下，已從電影銀幕「跳槽」到電腦螢幕上了! 電影好看，本遊戲你更不能錯過!!



劇情簡介

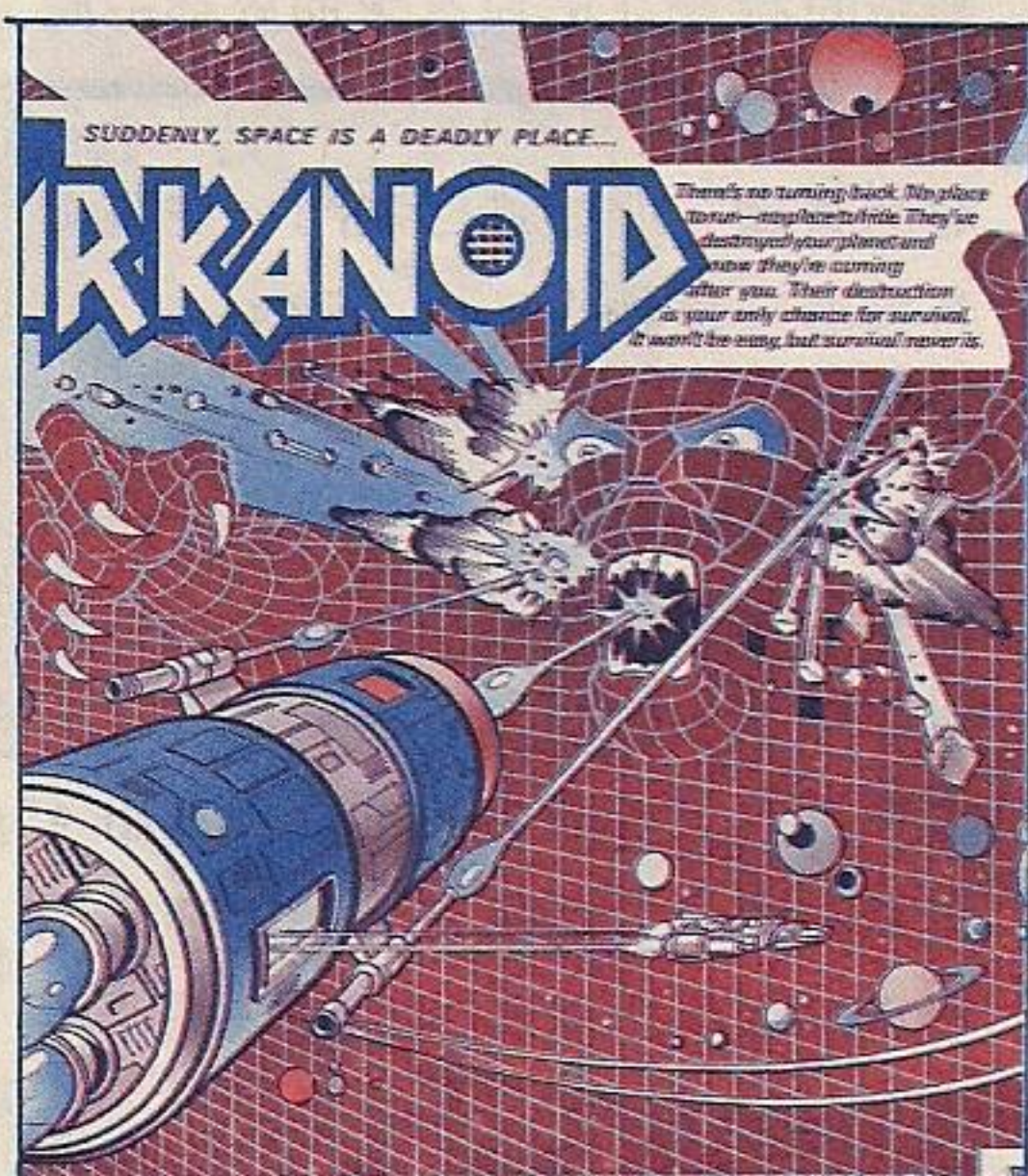
兔子羅傑生性憨厚老實，每天一早就到馬文所創立的卡通城上班，一直工作到很晚，才拖著疲憊的步伐開著他的「飛天老爺車」回到郊外的住處休息，就這樣日復一日，年復一年，過的雖是平凡的日子，但是平凡的日子却造就了一位不平凡的人物，兔子羅傑已經是一位家喻戶曉的超級大巨星了。

然而就在他的演藝事業正達巔峯的**同時**，兔子羅傑竟然被人誣告殺害了卡通城的老闆馬文，而唯一能洗清羅傑冤情的證據就只有馬文的一份遺囑；但很不幸地，那張遺囑竟也**同時**失蹤了，這下子邪惡而痛恨卡通的大法官終於逮到了機會，要用最強烈的毒液將卡通城從地球上澈底毀滅。

你的工作就是要幫兔子羅傑開著他心愛的邦妮飛車，逃過大法官的追捕，並到化妝俱樂部裏尋找馬文的遺囑，好洗清他的冤情；而後還得再開著邦妮飛車趕到整人玩具工廠，因為卑鄙的大法官已經挾持了兔子羅傑那位性感神秘的妻子——潔茜卡，還把她綁在水槽裏，你必須幫助羅傑儘早救出潔茜卡，因為水槽內的水正不斷地往上漲……

整個卡通城、兔子羅傑及他那位性感而神秘的妻子——潔茜卡的命運就完全操在你手中了。

適用：IBM XT/AT 類別：動作
記憶：512K RAM 片裝：2片
顯示：MGA/CGA
操作：搖桿 / 鍵盤



適用：IBM XT/AT 類別：動作
記憶：640 K RAM 片裝：1片
顯示：MGA/EGA/CGA/
操作：搖桿 / 鍵盤 / 滑鼠

ARKANOID

快打磚塊

超越大型電玩打磚塊的刺激享受，讓你樂在其中……買下這一片就等於把一部大型電玩搬回家。

如果你是遊樂中心裡的常客，你一定會愛上這個遊戲；本遊戲是由大型電動玩具修改而成，集緊張、刺激、趣味及挑戰性於這薄薄的一“片”，其臨場效果絕不遜於大型電動玩具。更妙的是，每次看到螢幕上出現“GAME OVER”的畫面時，你不必有投錢的心痛……

本遊戲設有許多關卡，你的任務就是毫不留情地摧毀每一關卡內的能源磚及外星幽浮，眼明手快是你過關的最大武器；此外，遊戲內各具不同功能的能源板配合變化多端的磚牆，讓你在進行遊戲的過程中，除了感受到與大型電玩同等的緊張氣氛外，更在不知不覺中培養你潛在的反應能力與動作靈敏度。

學校裡沉重的課業、公司裡繁雜的業務以及家裡瑣碎的家務，也許正壓得你喘不過氣來，何妨為為休息一下，捲起你的袖管，讓這充滿活力的遊戲振奮你那疲憊的身心吧!!



快打旋風

自從軟體世界推出「快打旋風」以來，即引起一陣搶購熱潮，玩家們更為研究如何過關斬將而樂此不疲，你知道它為什麼會有如此大的魅力嗎？讓我一一道來。

STREET FIGHTER

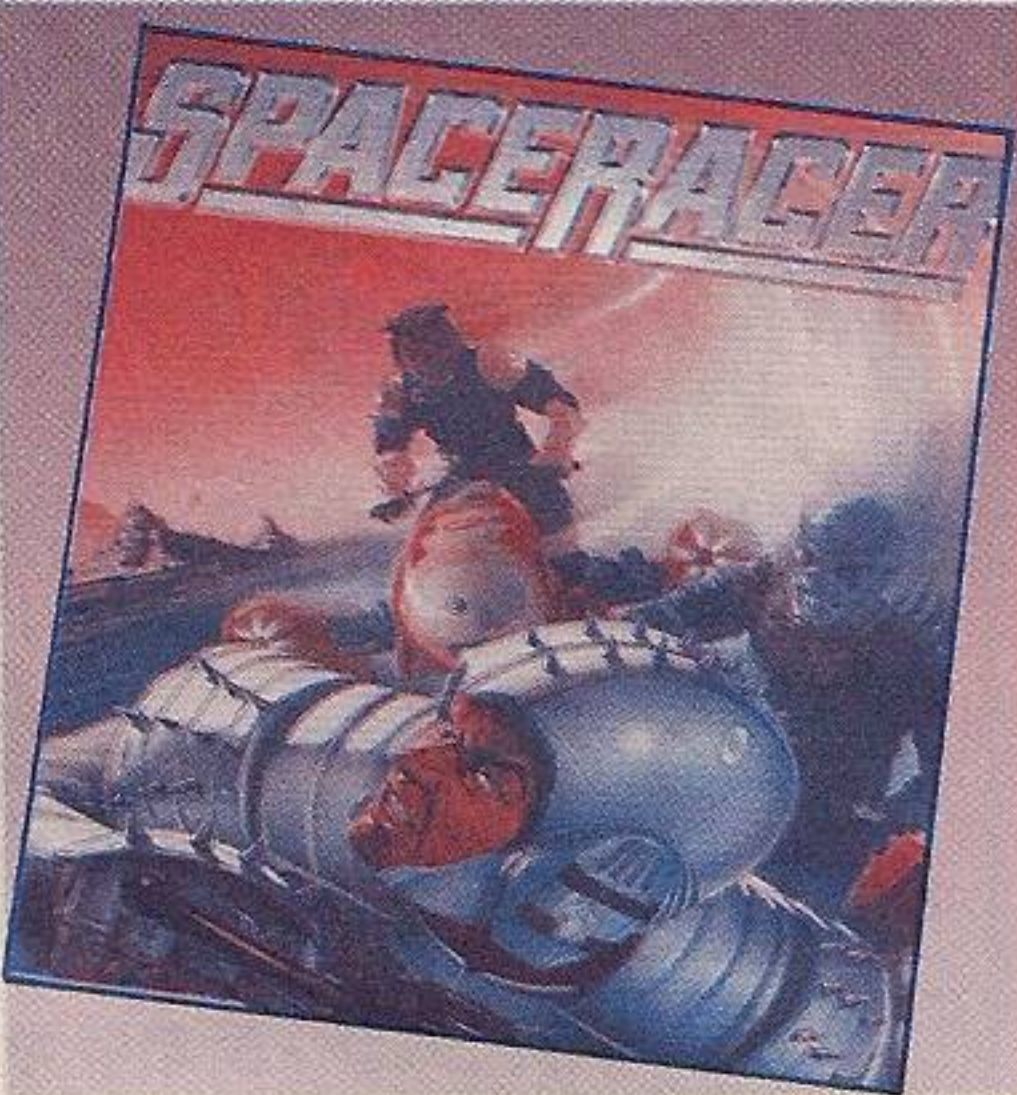
「快打旋風」是繼「雙截龍」之後，又一從大型電玩成功地移植至PC的動作遊戲。PC版不但成功地將人物、武打招式完全移植，甚至還比電玩版更加生動精緻，打鬥過招更是快、準、穩、狠，叫你得目不轉睛，汗流夾背，直呼過。



遊戲中你扮演一名自幼習武的街頭戰士—雷（Ryu），接受來自世界各地的戰士之挑戰。計有日本、美國、英國、泰國等國之高手等著與你“大車拼”，千萬可別嚇住，趕快使出你最具威力的旋風腿、昇龍拳、飛踢及看家絕活——氣功，把對方打得落花流水，抱頭鼠竄，並勇奪世界武術的寶座。

如何？手癢了嗎？別猶豫了，趕快運氣調息，折折手指關節，準備打出一條光明之路吧！

適用：IBM XT/AT	類別：動作
記憶：384K RAM	片裝：2片
顯示：MGA/EGA/CGA	
操作：搖桿 / 鍵盤	



追求速度永遠是人類內心潛在的慾望，即使是在物質文明快速發展的25世紀……

在經濟與社會突飛猛進的25世紀，人們的生活富足安樂；戰爭、疾病和饑荒早已成為歷史名詞。但是生活却是如此的乏味，沒有任何刺激。人們表面上看來是個富足，心靈上却是非常空虛。為了追求

狂飆飛車王

刺激，於是漸漸發展出一種競賽，人們駕駛著懸浮在空中的飛車狂飆，沉浸在速度的快感之中，為了追求速度上的快感與刺激，即使以性命作為賭注也不足惜。

身為一名飛車高手，奔馳在25世紀的星球中，你將以生命作為賭注，參加星球的競賽。在遊戲中，你可以選擇在三個星球做練習賽，熟悉一切操作與環境，最後再參加正式的競賽。你的裝備雖然比別人差，但是憑著你高度的智慧與靈敏的反應，必能勇奪冠軍。小心駕駛，路上正有重重的危機等著你呢！加油吧！！狂飆飛車手。

3D立體動畫效果使本遊戲更具真實性，讓你完全投入狂飆的世界中。記住，你是以性命為賭注參加競賽，因此，只許成功，不許失敗……

適用：IBM XT/AT	類別：動作
記憶：256K RAM	片裝：1片
顯示：MGA/CGA	
操作：搖桿 / 鍵盤	



THE BARD'S TALE II

冰城傳奇 II



在冰城傳奇 I 之中，你與大魔王馬加 (Manger) 在史喀拉布雷城 (Sakara Brae) 周旋的事跡早已經由吟唱詩人的歌聲傳遍世界的每一個角落。而今所面對的邪惡勢力比當年的馬加還要強大，沒有任何城市在邪惡勢力的脅迫下還能保持和平與繁榮；這股邪惡的力量已經存在於王國的每一部分。

你已是眾所皆知的大英雄，掃除這股邪惡的勢力是你責無旁貸的使命；或許你還記得那位善良的大法師——杜林 (Turin)，他曾鑄造了“天命之杖”，靠著天命之杖的神力可以召集一支精銳部隊來保護王國，賴天命之杖的幫助，得以維持了過去七百年的和平與繁榮。但是如今，由於有人受邪惡的大法師拉葛斯蘭達 (Lagoth Zenta) 的指使，偷走了天命之杖，以致於人心惶惶，並且從四面八方的鄰國也趁機派遣許多的傭兵侵入國內。要維持國內的和平唯有找回天命之杖。事實上，天命之杖已被分解成七片碎片，分別放在七座“死亡陷阱”的地方，你必須早日尋回七塊天命之杖的碎片，並將它重新熔鑄成原來的樣式。

相信一切神聖的力量終會戰勝一切黑暗的勢力，去吧!! 天命勇士!! 願神力與你同在。

本遊戲的特色

- * 超過 100 種以上的威猛怪物。
- * 有 25 座地下城任你穿梭。
- * 並有 6 座美麗迷人的城市。
- * 各式各樣造型奇特的建築物。
- * 可支配怪物、幻像成為特別隊員。
- * 可將冰城傳奇 I 裡的人物傳送到本遊戲中。
- * 有智者為你指引線索。
- * 戰鬥時可運用更多戰略技巧。

類別：角色扮演
適用：IBM XT/AT
記憶：512K RAM
顯示：MGA/EGA/CGA
操作：鍵盤 / 滑鼠
片裝：2 片



WASTELAND

荒野遊俠”。你將和你的夥伴們踏上一望無際的荒原，調查究竟那場核彈浩劫是誰的陰謀……。

核戰已經摧毀了地球絕大部分的文明與物質之建設，所幸你和你的夥伴們仍然擁有一些武器彈藥；在這個核戰後的世界裡，手上緊握著自動步槍、手榴彈、反坦克榴彈、甚至雷射武器，這些武器與你寸步不離，因為危險隨時都有發生的可能；你可能會面對通緝犯、流氓、沙漠中的蜥蜴、惡狼、受到輻射感染而產生的突變人不知來自何方的殺人機器。

這是一個充滿了危險的世界，僅存的人類之命運將會如何，誰都不敢斷言，但是你和隊友們的努力，將會在歷史上寫下新的一頁。拿起你的烏茲衝鋒槍，走吧！子彈會為你我開路……

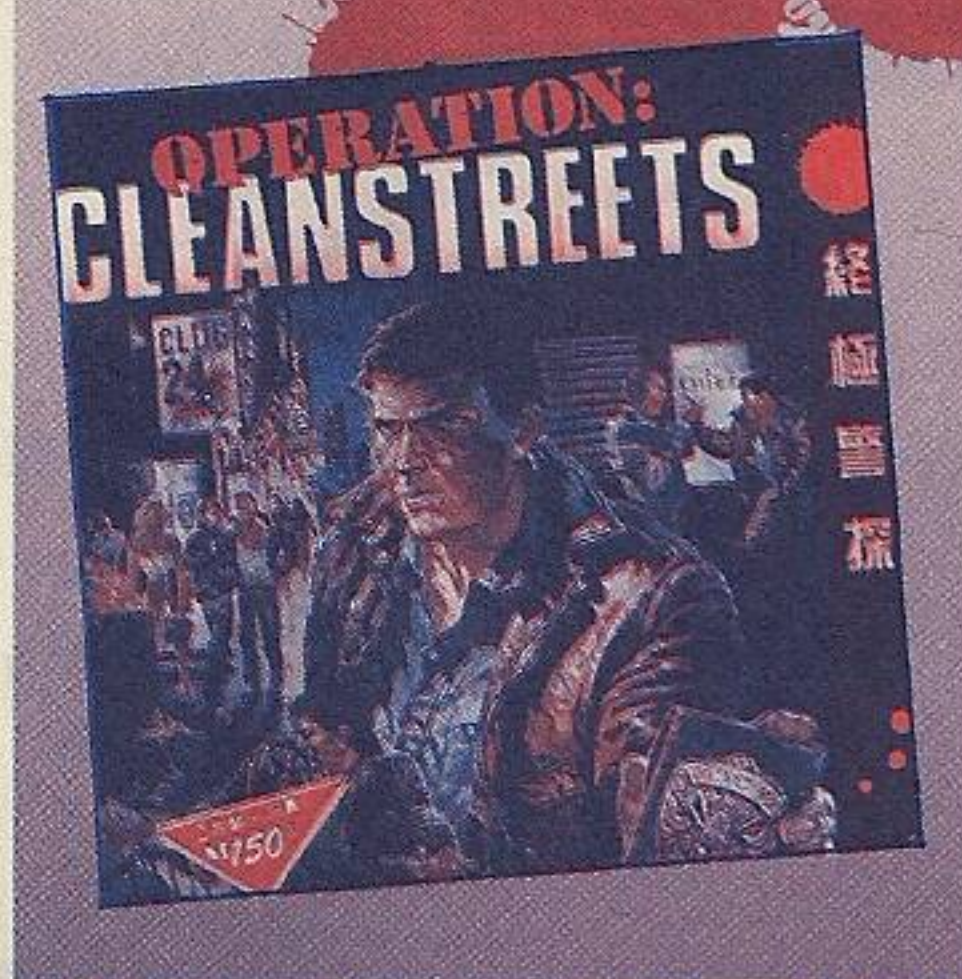
特點：

- (1) 一次可攜帶的物品高達 30 種，手榴彈、卡賓槍、放射能偵測器……應有盡有。
- (2) 唯一採用“劇本”式訊息的 RPG，不但加強了遊戲的戲劇效果，也省去了抄寫訊息之苦。
- (3) 沒有煩人的 3D 迷宮，錯綜複雜的地窖，下水道是你的目標，但千萬別收起你的武器，黑暗中總有些未知的危險。

你還猶豫什麼？這是一個新的領域，一個全新的世界；人類的未來就操在你的雙手上。前進吧，荒野遊俠！誰都阻止不了你!!

類別：角色扮演
適用：IBM XT/AT
記憶：256K RAM
顯示：MGA/EGA/CGA/VGA
操作：鍵盤 / 滑鼠
片裝：2 片

西元 2087 年所發生的第三次世界大戰是人類有史以來最大的浩劫，雖然這場悲劇已經成為過去，但是這場由於人類的無知而造成的嚴重後果之影響却是極其深遠的！這場核子大戰幾乎摧毀了整個地球，只剩下美國西南部的沙漠——Wasteland 還有一些人類倖免於難。而你（真是不幸中的大幸）正是其中的一名，並且是當時人類最強大的堡壘 Ranger Center 所派出的精英戰士，人稱“沙漠流浪者” (Desert Ranger)，別號“



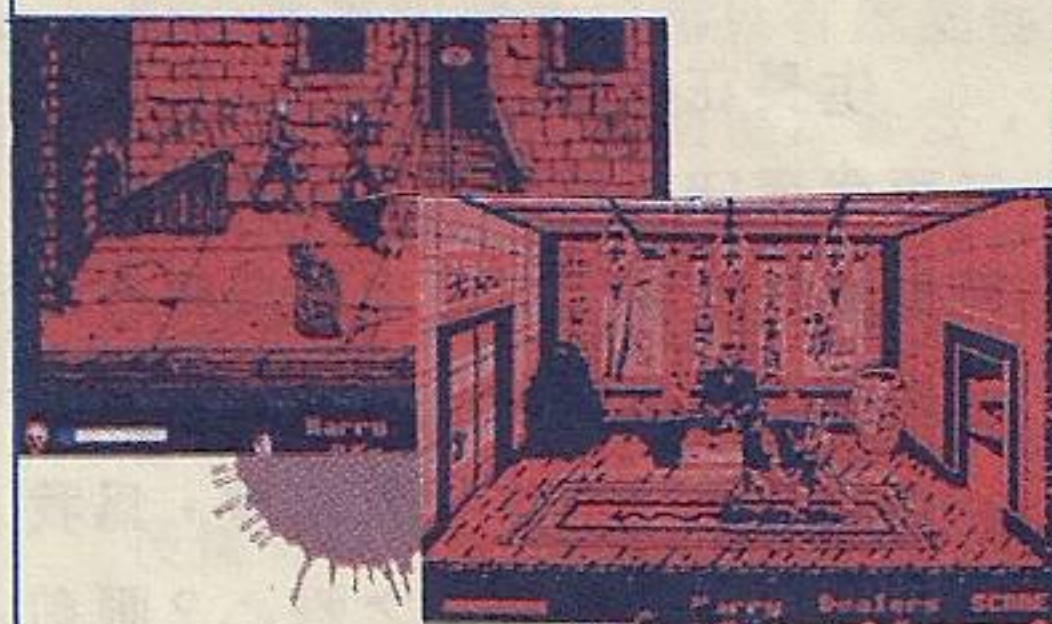
終極警探

這一帶的治安實在是到了令人無法忍受的地步了，尤其是這條名叫黑街的巷道，早已成為牛鬼蛇神的大本營，善良的老百姓更是叫苦連天。每到夜晚，黑街便是大頭目與小混混的黃金舞台，現在黑道的氣焰越來越囂張，竟公然殺人搶劫、販賣禁藥，嚴重危害社會的治安。

市長大人實在是忍無可忍，發誓要對這班街頭歹徒展開反擊。你是“掃蕩殺手”海利，在黑社會擁有極高聲譽的秘密警探，你被市長直接授權任命為“終極警探”全權負責這一次的掃黑行動，雖然你在黑社會享有盛名，但是他們可不會賣你面子而束手就擒的，因為這一次的賭注不單是你個人的聲譽，也包括了你的性命。為了這一次的秘密任務，上級絕不希望你走漏消息，也不加派任何的支援，完全由你一人獨力完成這次的掃黑任務，你所要對付的惡棍，包括了電鋸魔、傑克飛刀、東洋劍客、忍者及血腥瑪莉等，你唯有善用你的雙手雙腳，才可打倒他們，恢復黑街的和平。

本遊戲共分五個等級，不論你面對什麼難關，千萬不要鬆懈下來，為了整個城市的和平及黑街的安寧，終極警探，全力以赴吧！！

適用：IBM XT/AT 類別：動作
記憶：512K RAM 片裝：2片
顯示：MGA/CGA
操作：搖桿 / 鍵盤



OPERATION:
CLEANSTREETS



GUERRILLA 古巴反戰

處展開革命；為了建立一個自由民主的國家，雖然革命已經失敗了好幾次，但是你仍企圖再發動一次革命。

獨裁者已對你發出最後通牒：不將你逮捕、誓不罷休；更糟糕的是，他已擄獲了你許多的游擊隊員做為人質，聲稱如果你那些殘餘的游擊隊員不放下武器束手就擒的話，他就要使出最後殺手鐮——殺死所有的俘虜。身為游擊隊的領導人，你必須當機立斷，眼前的當務之急就是立刻使那些被俘虜的人質獲得自由並且重新將游擊隊員組合起來，一舉將這瘋人統治的恐怖時代

結束掉！！

在整個革命過程中，你必須通過各種不同的地形並接受不同的挑戰；你可使用機鎗、火箭砲、火焰鎗、炸彈、坦克等武器與裝備來對付大批的武裝人員、坦克、直昇機、地雷、火車……等。你是推翻暴政、建立一個民主自由國家的最後希望；革命尚未成功，千萬不要輕言放棄。

立體逼真、動感十足的畫面及五大不同作戰區，讓你彷彿置身在實際的戰場中；可選擇單人或雙人進行遊戲。本遊戲曾高居美國大型電玩排行榜之榜首達一年之久，是一部不可多得的動作精品。

適用：IBM XT/AT 類別：動作
記憶：512K RAM 片裝：2片
顯示：MGA/EGA/CGA
操作：搖桿 / 鍵盤



強棒再出擊

PETE ROSE

強棒再出擊



生長在棒球王國的你，想必有三更半夜守在電視旁為中華棒隊狂熱嘶喊的經驗吧！而中華成棒在漢城奧運中的慘敗，是否激起你締造一支超級強隊進軍世界棒壇，為我爭回失去的光榮歷史之野心？眼前就有一個好機會，“強棒再出擊”將實現你的夢想！

遊戲中，你可以先選擇示範比賽觀看遊戲方式或直接進入聯盟賽

。在聯盟賽中，你是球隊教練兼球隊經理，所有派兵遣將及戰略決定的重責大任全落在你肩上。你擁有比賽十個球季的權利，而每個球季都有足夠的資金供你添加新球員。你必須組織一支真正有實力而且屬於你的球隊，過關斬將，勇奪聯盟賽的冠軍寶座。說不定你能將一支默默無聞的隊伍訓練成舉世無雙的超級明星隊，讓中華棒球有揚眉吐氣的一天！

整個遊戲具真實的臨場感，不論是裁判的判決聲、鏗鏘的打擊聲、觀眾的狂呼聲都模擬得微妙微肖。喜歡棒球運動的玩家千萬不可錯過此遊戲。

本遊戲特色：

- * 可顯示八個不同角度的場地畫面，清晰的顯示打擊和守備狀況。
- * 擁有最生動的比賽場景與立體效果音樂。
- * 裁判的判決聲、鏗鏘的打擊聲、觀眾的狂呼聲——帶你走進真實的球場中。
- * 可由自己控制攻擊和防守。
- * 有一人操作亦可供雙人對抗的聯盟賽及示範賽。

類別：運動
適用：IBM XT/AT
記憶：512K RAM
顯示：MGA/EGA/CGA
操作：搖桿 / 鍵盤
片裝：2片

BATTLETECH



鐵甲爭霸戰

當你正充滿希望，昂首闊步地準備邁向光輝燦爛的廿一世紀時，你可曾聽到來自遙遠時空中痛苦的哀號——「誰來為我們伸張正義？誰來替我們消弭這場戰禍？誰能為我們帶來和平？」

一千年後的卅一世紀真是一個令人絕望的黑暗時代。人類的科技雖然已經進步到足以殖民於外太空的許多星球中，並且成立了星際聯

THE CRESCENT HAWK'S INCEPTION

盟，但是人類的野心從未曾滿足過；五大王室家族為了爭奪整個星際聯盟的統治權並擴張自身的領域而展開了一場永無休止的浴血戰爭。在這個充滿高度物質文明，但實際上却是殘酷野蠻的年代裡，威力強大的戰鬥機械人可是比人命要值錢多了。

生活在這個殘暴而戰禍連連的世代裡，到處都是百姓哀號的聲音，這求救的聲音正超越時空，傳到了廿一世紀身為他們祖先的我們耳裡。為了挽救這個因爭權奪利而近乎瓦解崩潰的世界，一定非要有人奮身而起主持正義才行，而這個人就是——你。你必須穿越時空進入未來，扮演“青年之血”家族中十八歲的傑森。他將不斷地接受各種嚴格的戰鬥訓練，以及面對各型機械人的挑戰。

你是否有著超乎常人的意志與膽識，願意穿越時空，進入未來，為一千年後的子子孫孫開墾出一片和平的淨土，成為他們所崇拜的戰鬥勇士呢？

類別：角色扮演
適用：IBM XT/AT
記憶：384K RAM
顯示：MGA/EGA/CGA/VGA
操作：鍵盤
片裝：2片

本遊戲的特色

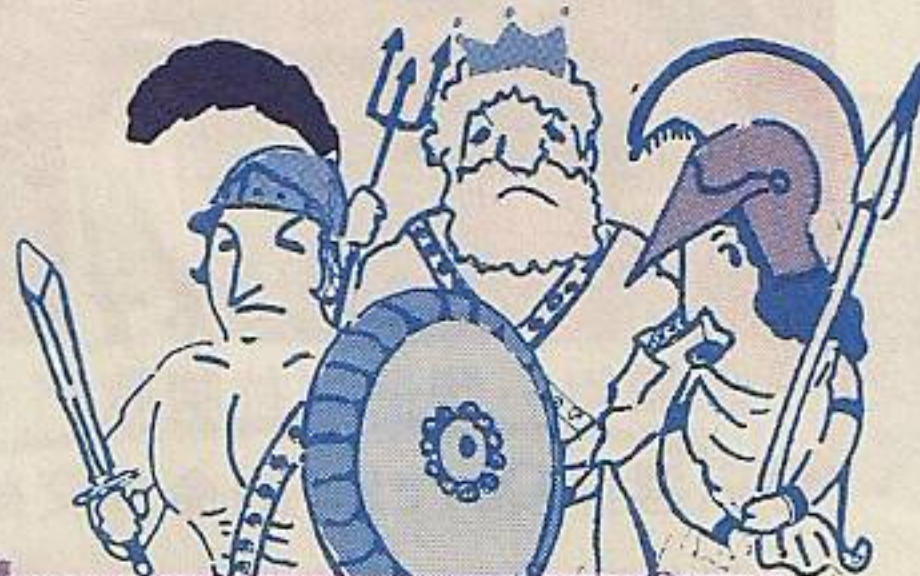
- * 生動有趣的角色扮演遊戲。
- * 全新的日本卡通漫畫風格。
- * 戰鬥場面可選擇由電腦或是自己執行。
- * 具有儲存功能及不同視窗解說及選擇之功能。
- * 戰鬥範圍廣大，超過四百萬個獨立區域。

Battle Chess

決戰西洋棋



由於我第一個學會的棋類遊戲就是西洋棋，因此自從擁有電腦以來，一直對收集西洋棋遊戲相當熱衷，在Apple及IBM也看過無數個大大小小的西洋棋程式，這其中也不乏一些優秀的西洋棋程式，例如Colosus Chess、Chess 2000以及Sargon。有一天無意



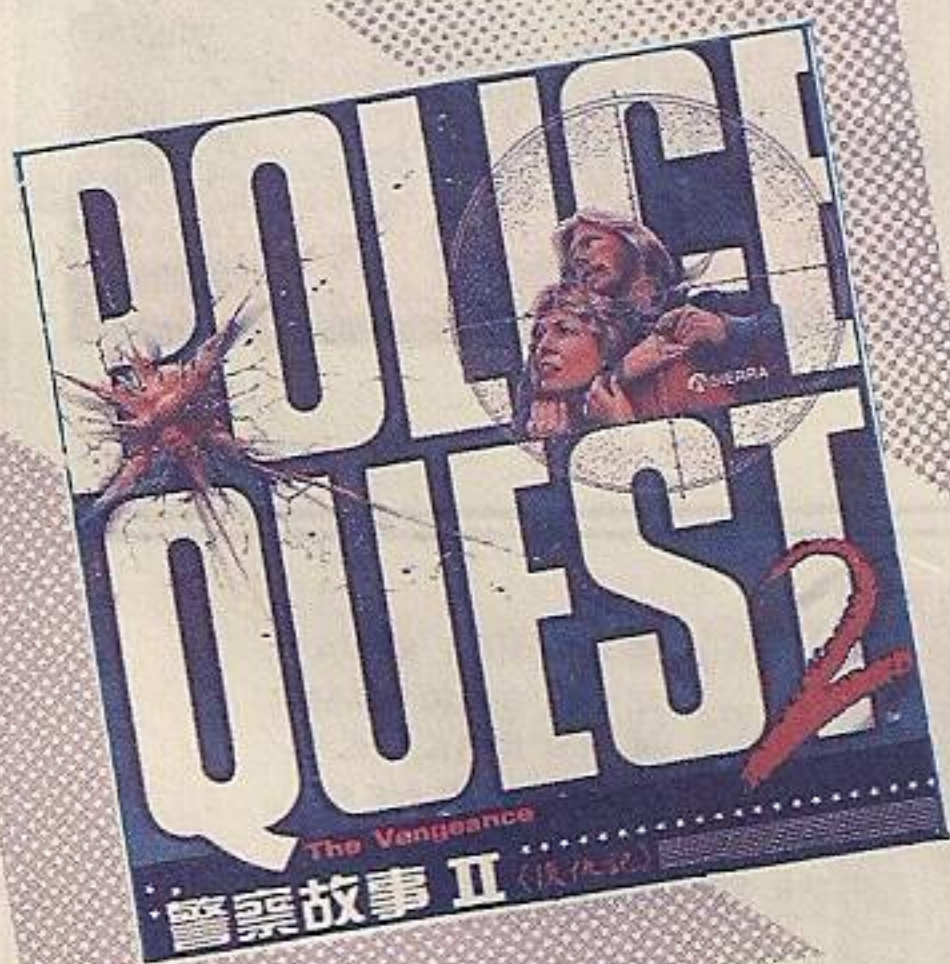
類別：益智
適用：IBM XT/AT
記憶：512K RAM
顯示：MGA/EGA/CGA
操作：搖桿 / 鍵盤 / 滑鼠
片裝：2片

間接到軟體世界的春節快報介紹“決戰西洋棋”，馬上買一套來看看，結果真的被嚇著了，“決戰西洋棋”可能是我有生以來看到最具創意的西洋棋程式，你能想像下棋的時候，你的棋盤上的國王、后、騎士……一個個變成人子互相砍殺將來，而且不同的棋子，他們之間砍殺的動畫和音效相當具有戲劇性，提到決戰西洋棋的動畫及音效，保證你看了之後也會被“嚇”得目瞪口呆，因為實在太精彩了。不管你會不會西洋棋，買一套回家絕不會後悔，況且手冊裏也詳細地教你如何下棋，讓你這位英雄鐵定有用武之地！

POLICE QUEST



第二集——復仇記



第一集的故事至此已經謝幕，原本以為從此大家就可以過著快快樂樂的日子，但是不甘淪落鐵窗的班卻於接受覆審時脫逃了，不得已，只好為他再設計第二集的情節，當然，主角自然還是你一目前已晉昇為刑案警探的索尼，而你的任務依然是逮捕班，只是，受過牢獄之災的班已不是往日的班，帶著滿腔的憤恨，他正準備以更兇惡殘暴的手段展開報復，而你作夢也想不到，他下一個要撂倒的目標，竟然是……你。

本故事的情節緊張、懸疑讓你窒息。你可與辦案專家使用最新式的武器進行水陸兩棲的緝凶行動，還必須充分運用你能想出的點子

，並接受各種模擬狀況的訓練，讓你的反應更加純熟敏捷，以對付這個殺人不眨眼的冷面殺手。

除了精緻的畫面及刺激的故事內容外，此遊戲還有十二首配合劇情的動聽主題音樂穿插其中。愛好推理冒險動作的玩家朋友們，這是個不可放棄的遊戲！

還記得警察故事中的索尼·布頓斯警探嗎？哦，還有他將死亡天使傑西·班逮捕歸案的英勇表現，轉眼已經一年了，班控制下的暴力及毒品販賣活動也沉寂下來了，這位殘忍如禽獸般的人物已逐漸為人們所遺忘，而飽受班摧殘的萊頓市終於又回復了原來的寧靜。



類別：立體冒險
機型：IBM XT/AT
記憶：512K RAM
顯示：MGA/EGA/CGA/VGA
操作：搖桿/鍵盤/滑鼠
片數：6片裝
售價：340元

Advanced Dungeons & Dragons

RPG 的老祖宗“龍與地下城”出版公司 TRS，今年攻進電腦遊戲市場，它的第一部“長槍英雄”在國內外均擠進排行榜內，如今屬於角色扮演的“光芒之池”也挾著排山倒海之勢擄獲了所有 RPG 玩家的心……

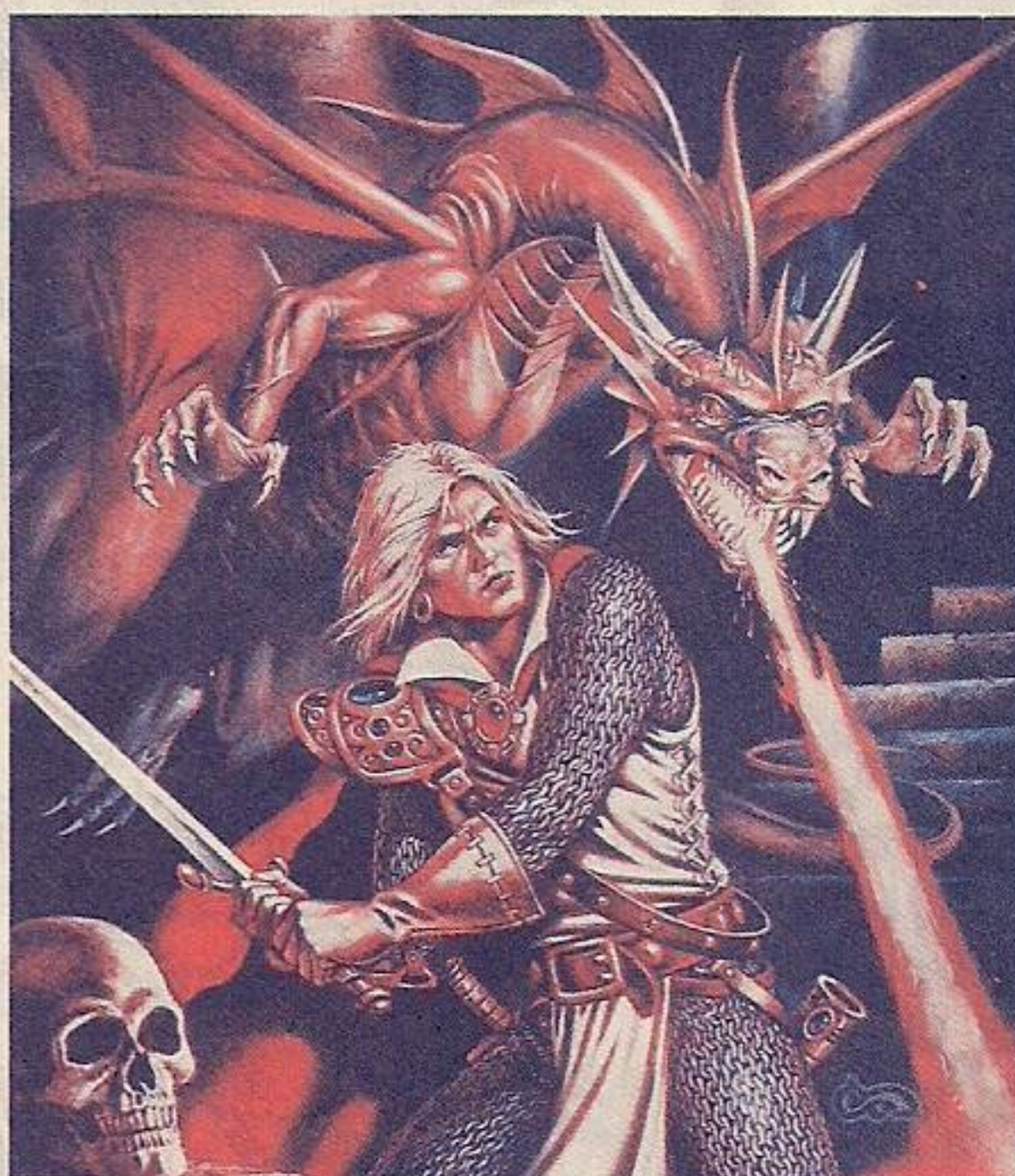
光芒之池 Pool of Radiance

玩過“創世紀”、“冰城傳奇”、“巫術”三大系列 RPG 的玩家一定對“光芒之池”內的六個種族，六種屬性、九種傾向很熟悉，其中人物傾向會影響傭兵對隊伍的忠誠度以及戰鬥中怪物的反應。

光芒之池的人物造型相當有趣：

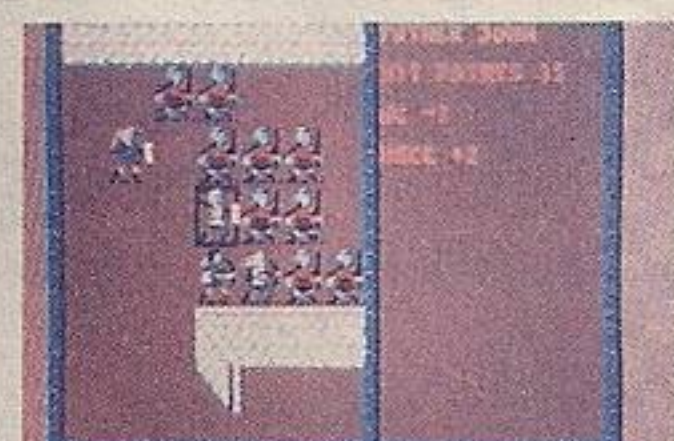
1. 將頭部與身體的造型分開，你可以將男人的頭部與女人的身體組合在一起。
2. 改變戰鬥的造型：包括改變身材、武器、顏色及動作。

光芒之池在戰鬥上是講求兵法以及人性因素，例如你在一場大規模室內戰役中，選擇催眠術或定人術對付前排敵人，讓後排敵人無法上前，然後配合長程武器或長距離法術對付敵方的弓箭手或首領。若



是你懶得一個個來控制戰鬥，你可以選擇 Quick 的命令交給電腦替你安排。有時候你的傭兵也會因你在戰鬥中居下風，看苗頭不對而拔腿先逃。光芒之池裏也有白天與晚上的分別。

你最多可以創造六名隊員加上兩名 NPC（傭兵），傭兵的來源有二種，一種在傭兵廳備用，一種是在旅途中加入。光芒之池裏還有一個令人振奮的特點，那就是按[A]鍵便可對全區的位置一目了然，地圖內還有標出方向與座標，這對懶得畫地圖的人真是有用的工具！



適用：IBM XT/AT
記憶：384K RAM
顯示：MGA/CGA/EGA
操作：鍵盤
類別：角色扮演
片裝：3片



精彩結局·先睹為快



長槍英雄

Heroes of the Lance

長槍英雄是“龍與地下城系列”第一部動作遊戲，在遊戲中你控制八名具不同屬性、不同武器、不同法術的古代戰士，帶領他們闖入



螢幕下方是
所控制的八
名勇將



撒羅神殿的深處，面對群魔巨獸的挑戰，尋找失落的白金聖碟！

適用：IBM XT/AT
記憶：384K RAM
顯示：MGA/CGA
操作：鍵盤/搖桿
類別：動作
片裝：3片



嗨！大家好，

我們為求軟體世界排行榜有更公正
、客觀的排名，我們希望各位讀者能夠
踴躍參加我們的票選活動，讓你心目中的
好遊戲能夠登上排行榜，你將有機會參加每月
票選的抽獎活動獎品請看——

特別獎1名：軟體世界雜誌一年份。
頭獎2名：軟體世界珍藏版一套(3片裝)。
貳獎3名：軟體世界貴族版遊戲一套。
安慰獎10名：軟體世界最新雜誌一本。

軟體世界 遊戲排行榜每月票選活動



姓名_____年齡_____性別_____電話_____

地址_____

我心目中的十個好遊戲是

產品編號	遊戲名稱	產品編號	遊戲名稱	產品編號	遊戲名稱
()	_____	()	_____	()	_____
()	_____	()	_____	()	_____
()	_____	()	_____	()	_____
※請務必在括號內填寫產品編號，方便電腦統計作業※				()	_____

★軟體世界啓事★

- 1 軟體世界俱樂部暫時停止招收會員，請勿再寄會費過來。
- 2 舊有會員仍可收到他所繳年費應得的期數。
- 3 軟體世界雜誌在軟體世界各大經銷商均可購得，若是讀者在當地購買不到而想再購買試刊號或想預約第一期(只限這二期)，請詳填下表撕下，連同工本費及郵費用現金袋或用2元郵票寄至高雄市郵政28~34號信箱軟體世界收。

姓名_____

地址_____ (請註明郵遞區號)

電話_____

☐試刊號 _____本 給我 每本工本費連郵資 25 元
☐第一期 _____本 給我 每本工本費連郵資 45 元

徵稿欄

將你的視線先停留在這裏一下！

當你玩過某一遊戲之後，你是否有許多心得想要告訴其他尚在「掙扎」的玩家，但卻沒有機會呢？

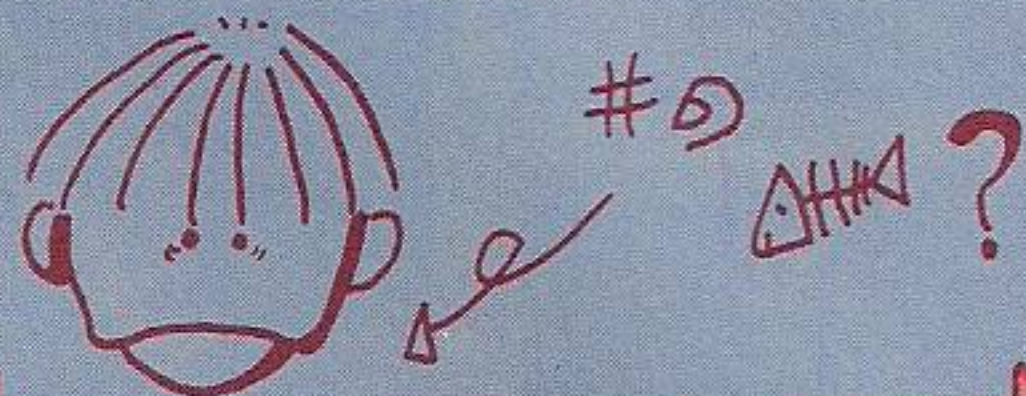
來吧！朋友！現在就將你的心得或遊戲修改技巧寫成文稿，寄到我們這兒來吧！一旦刊登後，不但有「功成名就」之感，更可得實質的利益，何樂而不為呢？

在你採取行動之前，請先注意下列各點：

①來稿一律以稿紙由左至右橫寫，並且為手寫原稿。

由左 → 至右

②如果另附有圖片表格時，請另外加以文字說明，若需要直接在圖表上加註解時，請使用鉛筆註明。圖表務必列印清楚。



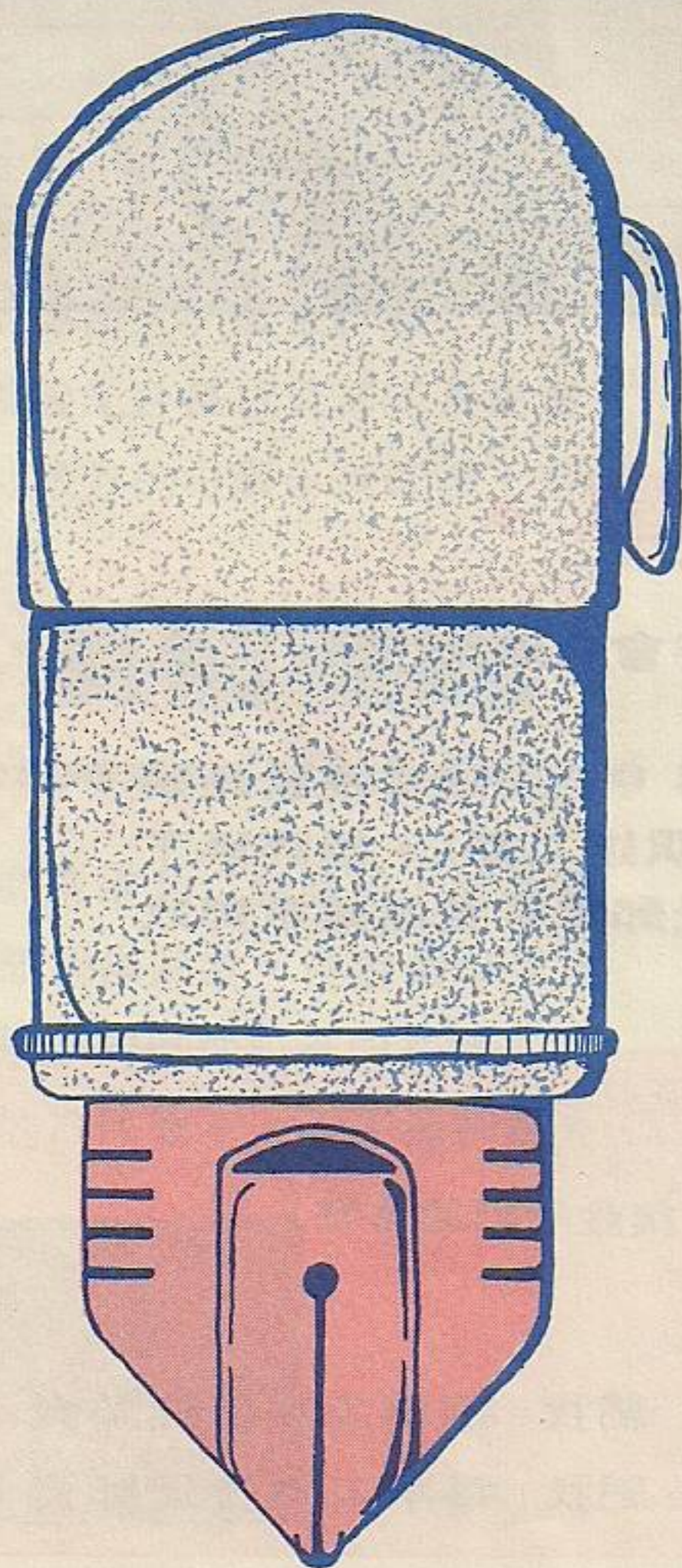
③如果欲在未被採用時退還原稿，請另附上回郵即可。

由於來稿眾多，來稿後在短期內可能尚未及採用，請已來稿者稍等幾天；也許在最近就會刊出你的大作呢！那時可真的是「名利雙收」，而且又可以具有相當的成就感哩！



徵求特約作家

軟體世界目前正計畫增加擴大頁數、版面，你想成為軟體世界的特約作家嗎？這是你不可錯過的良機，有意者請詳填下表速寄高雄市郵政 28-34 號信箱軟體世界收（請在信封上面註明應徵特約作家附作品自傳更佳）



姓 名： 年 齡： 性 別：

住 址：

電 話：

你擅長：（可複選）

☐ 撰寫遊戲評論

☐ 撰寫遊戲攻略

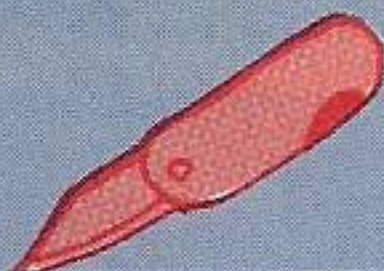
☐ 角色扮演 ☐ 立體冒險 ☐ 模擬飛行

☐ 動作 ☐ 其他

☐ 發表遊戲程式

☐ 修改遊戲程式或資料

☐ 回答各類有關遊戲方面的問題



• 可使用影印本

徵求處理書信工讀生

軟體世界徵求處理書信工讀生一名，每週 2～3 天，日夜間均可，歡迎大高雄地區具電腦基本概念且熟悉電腦遊戲的玩家前來一試，有意者請寄個人基本資料（含電話）至高市郵政 28-34 號信箱收。

與 F-19 隱形戰鬥機

設計者訪談錄

F-19 隱形戰鬥機一出片就在美國本土及台灣兩地造成相當大的轟動，也許各位看官在飛行 F-19 隱形戰鬥機的時候，可能會浮現這樣子的念頭：

F-19 是那家公司設計呢？

F-19 怎麼設計出來的呢？

這樣複雜的遊戲是花了多少人力，時間設計出的呢？美國空軍到底有沒有 F-19 呢？

何年何月何日國人才有可能設計這麼精彩的遊戲？

爲了解開各位心中的迷惑，軟體世界特別請駐美紐約辦事處主任亞佛烈德親自走訪 Microprose 公司（F-19 隱形戰鬥機原設計公司）與 F-19 原設計者席德·梅爾及阿諾·漢德理克作一次面對面的晤談，以下是他們訪問的內容：（以下 Q 表示問題，A 表示回答）

Q：請問 F-19 隱形戰鬥機（以下簡稱為 F-19）

首先發行那一種機器的版本？

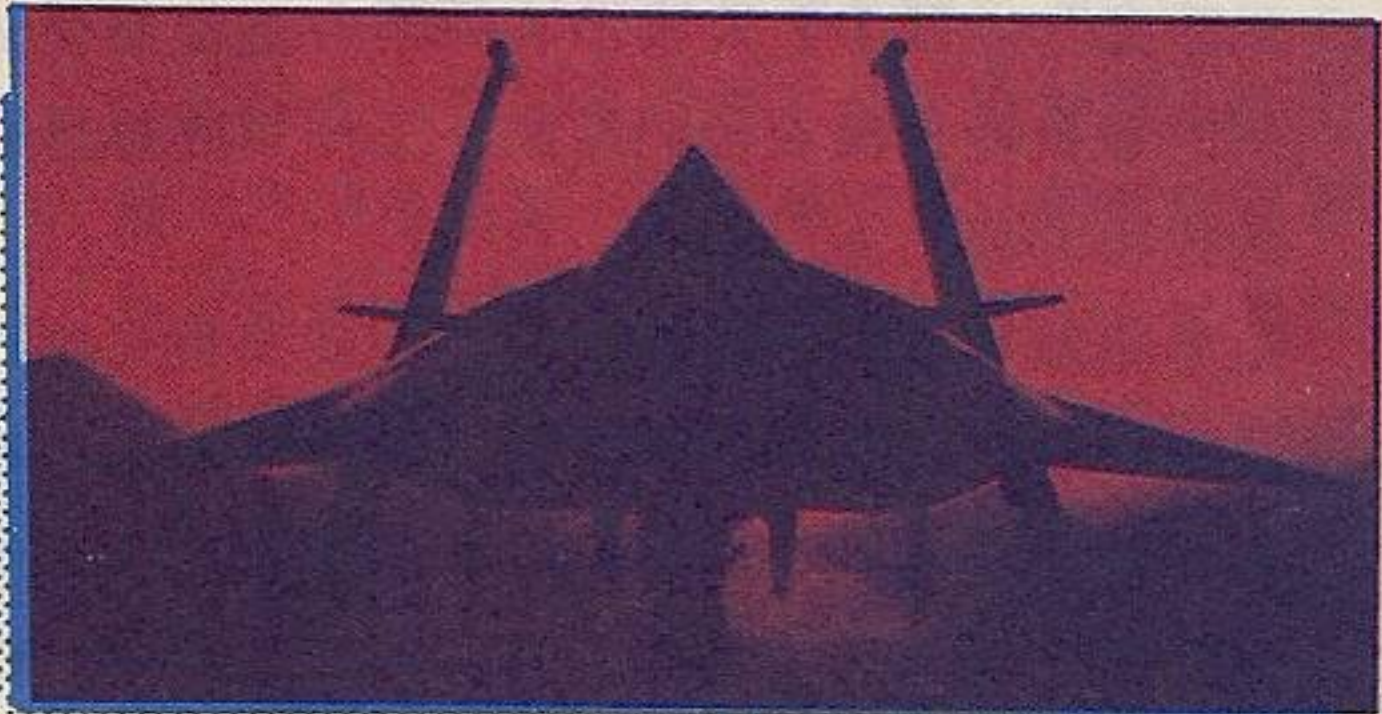
A：F-19 首先於 1987 年 10 月發行 C-64 版本。

Q：爲什麼先想改爲 IBM 版？

A：這應該說時勢造英雄，因爲目前美國個人電腦市場泛濫著 IBM 相容個人電腦，所以我們馬上進行 IBM 版改版計劃。

Q：能不能談談改爲 IBM 版的過程？

A：這真是個艱鉅的工程，值得一提。由於最近模擬飛行遊戲市場呈現一片跟風，逼得我們內部不得不調整一下策略，把時間花在開拓別的市場，但我（席德）的哲學是“假如你設計一種真正優秀的遊戲，人家不買你的遊戲也很難”。市場經理比爾說得更直接：“我不在乎其他對手怎麼做，只要你給我一份 IBM 個人電腦上炙手可熱的遊戲，我保證一定賣得出去”。我說服董事會同意馬上着手進行 F-19 IBM 版的改版工程之後，隨即跟 C-64 版的原設人吉姆·西諾斯基及阿諾連絡，請他們接手改版的工作，但他們二人聽了之後露出一臉“傻”笑，直說他們上次完成 F-19 設計工作之後



，早已搞得精疲力盡，腸思枯竭，現在只想好好輕鬆一下。因此，我只好另覓人才，在這段時間，我的靈感有如中國的蘇東坡不擇地而湧出，我想在駕駛艙加上更多的顯示資料；同時也想出了能夠執行更龐大任務及出現更多雷達的程式演算法；更有挑戰性的是擴充敵軍的 AI（人工智慧），這些構想架構了 F-19 未來的遠景。

就在這段尋尋覓覓的日子（眼見自己的構想不能馬上推動，內心著實痛苦好一陣子），安迪·哈里斯剛剛完成無敵飛狼 IBM 版改版工作，我想這傢伙在個人電腦 3D 立體繪圖上的功力加上這陣子搞無敵飛狼發明出來的新的繪圖技術，有他來參與這項計劃，保證可以讓 F-19 一炮而紅！

事情就這樣敲定了，現在我們也不想改版，決定徹頭徹尾地將 F-19 重新改造，從 C-64 “遺留”下來的構想是：遊戲的劇本、軍事設施的研究資料以及一些飛行動力學上的演算法。我們原本計劃使用 6~7 個人加上 6 個月的工作時間，但到最後，整個計劃花了二倍時間，也就是花了 9~10 個月的時間才得以完成。

Q：能不能再詳細介紹設計 F-19 的過程？

A：我們公司裏面擁有各式各樣學有專精的人才（此時見席德故意壓低聲音對我說：“告訴你一個秘密，Microprose 可是個臥龍藏虎的地方，千萬不要對其他的公司說哦！”）。說完後哈哈一笑！），從概念設計、資料庫、程式設計、繪圖、音樂、測試、撰寫文件等等各方面的



人才都有。總共有 14 個人參予這項 F-19 的設計工作，但 14 人當中有一半人是當需要他們的專長時再應召他們進來，工作完成後再回到各自的部門。

設計電腦模擬遊戲最艱鉅的工程就是程式設計，設計 F-19 的程式設計師共有 3~4 人，每人平均花上二個工作年的時間撰寫程式，這種團隊式程式設計方式是目前撰寫大型遊戲的趨勢，但負責人一定要分配好誰寫副程式、誰寫主迴圈，誰寫主程式。我當然負責撰寫需要結構、系統老道經驗的主迴圈工作。偷偷地告訴你，我的前半生的職業是系統分析師呢！至於其他部分，安迪當然負責發展 F-19 的 3D 立體繪圖系統，布魯斯·雪萊負責整個世界的資料庫，馬克斯·雷明頓負責 3D 立體物體繪製，吉姆·西諾斯基負責其他部分，肯·雷格斯負責音樂與音效部分。

F-19 整個程式設計最後的難關就是測試，我們內部成立一個品管部門專門負責測試工作，整組人員加班不眠不休地工作，在除錯工作完成前就已投入每人 600 小時的抓蟲時間，更別提除錯的時間。所有臭蟲列表起來洋洋灑灑好幾百頁，臭蟲的編號也達到上百個，耗上了無數個星期。

由於測試的工作相當繁雜，逼得我們不得不放棄雇用外面的測試人員，專業的測試人員比較有效率，一天的抓蟲成果抵得上業餘的測試工作人員工作一星期。像 F-19 這麼複雜的程式需要特殊的測試技巧，例如利用特殊的遊戲資料檔案來造成非常的狀況；利用特殊的測試硬體讓程式設計師中斷遊戲看看那兒出錯。就算最“笨”的臭蟲還是需要具有專業知識的測試人員，你想想看，假如我們的試玩測試員 Al Roireau 不知道 F-19 極速是 1.1 馬赫，他可能永遠都不知道 HUD 上水平速度到達 1500 節是程式上的蟲。

Q：F-19 在美國的銷售情形如何？

A：F-19 原本預定在 8 月完成，九月裝船出貨，

但最後仍舊延誤至十月底才完成，然後又被印製手冊的印刷廠延誤了三個星期，錯過了一個銷售旺季，還好我們的業務發揮不屈不撓的精神，很多代理商及經銷店都擺上 F-19，第一版在 1989 年 1 月就銷售一空，才僅僅二個月的時間，跌破了許多專家的眼鏡，整整一年的發展時間與若心總算沒有白費！

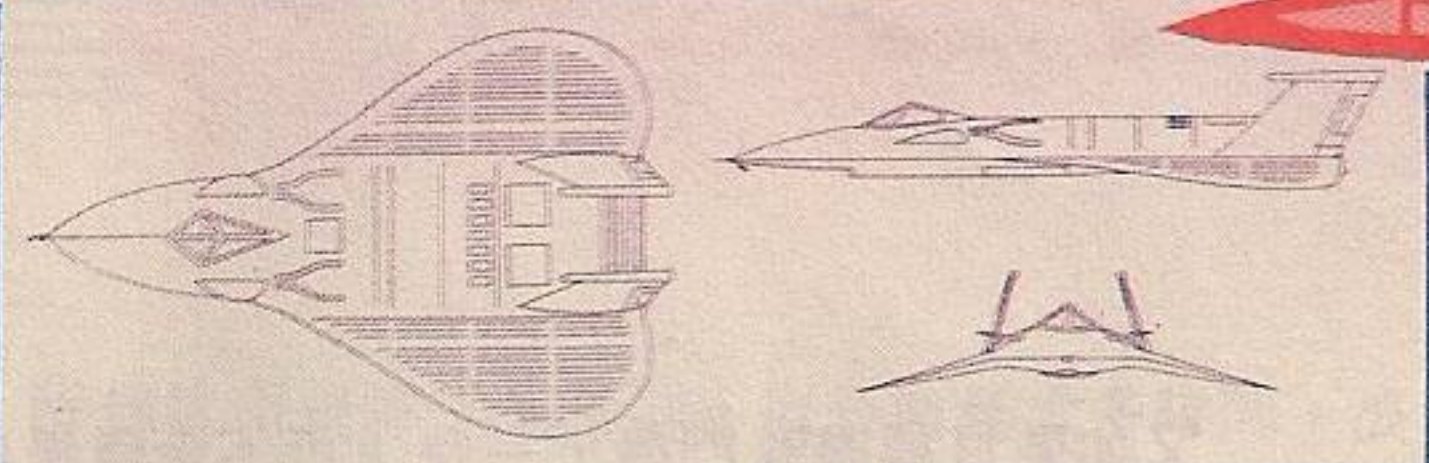
Q：F-19 與美國空軍最近發表的 F-117A 有何不同？

A：1988 年 11 月 10 日美國空軍公開了一張他們曾於 1983 年試飛過的隱形戰鬥機相片及一些簡單資料，這架隱形戰鬥機跟我們的 F-19 差別有：

大小：F-117A 比 F-19 來得小，事實上它比所有戰鬥機都來得小，專家們常戲稱它為“多了一個駕駛艙的風箏”。雖然這二型隱形戰鬥機都有一名飛行員及兩具引擎，不過 F-117A 的馬力比裝有二具 F404 引擎的 F-19 小。F-117A 的機身大部分是零件組成，因此體積小，重量輕，不容易被雷達的電磁波偵測到。所以 F-117A 比 F-19 來得隱密多了！

性能：跟 F-16 及米格 29 比起來，所有隱形戰鬥機都有好的迴轉半徑，但連續迴轉能力卻較差。F-19 缺乏引乏引擎再燃能力，因為它使用金屬板來遮罩排氣口，甚至唯有某些燃料燒光之後，巨大的 F404 引擎才可能達到 1.1 馬赫。F-117A 的弧形駕駛艙可能會引起一些操控的問題，不過，F-117A 可能會借助 B-2 隱形轟炸機的抑制排氣技術來解決問題，因此，F-117A 的速度可能比 F-19 更快。

武器：由於 F-19 體積大、引擎大，因此它有四個彈艙，每個可以裝上 2~3 枚飛彈或炸彈，總共有 8~12 項武器，另外再加上 20mm 機艙。而 F-117A 可能只有 1~2 個彈艙，總共有 1~4 項武器，據我猜測 F-117A 一定缺乏機艙，因為它無法裝設像 20mm 火神砲加上彈藥這麼笨重的武器，然而改裝上小一



上圖：Micropose的F-19

下圖：美國空軍發表的F-117A

點的機艙對空中戰鬥根本一點用處也沒有。

航空電子儀器：由於精密電子科技的日新月異，飛機的大小並不會妨礙到航空電子儀器的裝設，目前航空電子儀器都相當昂貴，一架配備少許現代化航空電子儀器的F16就價值一千萬美元，像F18需要長程現代化航空電子儀器的飛機就價值超過二千萬元，美國空軍居然能在不使防禦預算破個大洞之下一口氣購買超過50架的F117A，表示F117A缺少像F-19上面這麼多有用且昂貴的精密儀器：放大追蹤攝影機，夜間紅外線視覺系統，雷射辨識系統，駕駛艙狀況視窗，紅外線及雷達干擾器。所以駕駛F117A只能享受到飛行員夢寐以求的高科技設備的部分樂趣而已。

總評：F-19具有較優異的航空電子儀器及武器；F117A速度較快，隱密性也較高。如果你需要一架間諜機，我的建議是使用F-117A；需要地面攻擊時最好請出F-19。記得三軍統帥雷根總統就曾反對使用F-117A去轟炸利比亞，我想原因可能是F-117A無法保證其投彈準確性。在空對空的戰鬥中F-19顯得比較優異，它配備有機艙，能承受更多的損壞，有獨特的放大攝影系統讓飛行員緊盯著敵人的飛行路徑。所以我認為中央情報局應該比美國空軍更喜愛使用F-117A，它較適合當作和平時期的隱形飛機。F-19則是所有飛行員夢寐以求的戰機，它體積大、馬力大，值得由優

秀的飛行員駕駛，它的確是一架真正的戰鬥機，其強大的武力足以彌補它隱密性之不足。

由於席德先生等會還要主持一項新遊戲計劃會議，我請他透露一下是屬於那一類型的遊戲，他只是笑而不答。我想意思很明顯，他要我耐心地期待吧！

軟體世界雜誌創刊號

將於4月8日

以菊八開

大型雜誌版面

64頁內容

與您見面

想知道下期葫蘆裏

賣的是什麼藥嗎？

趕快存錢吧………★



每本僅售

★★★★★ NT\$ 40元

4

F-19飛行心得 /Y.M.J

嗨！各位勇敢的空中英雄們，你們的座機—F-19隱形戰鬥機，最近是否已在利比亞和波斯灣，甚至蘇俄境內製造了幾個大事件了呢？假如你還是一個只有AIR MEDAL的中尉的話，那就得加加油了喔！

本人—“SKY Eagle” Y.M.J少校，自從加入F-19連隊以來，雖然曾賠掉了不少架昂貴的F-19，但卻也締造了不少輝煌的功績，假如你對如何駕駛F-19達成任務尚有困難的話，希望這篇文章能對你有助益，那麼空軍雖然不一定能少損失幾架F-19，至少也能少降幾次半旗吧。阿彌陀佛……

繫好安全帶了嗎？好，就讓我們開始吧！

(1)任務前的準備

先來談談任務之前該做些什麼。首先，你必須確定自己的實力，在你成功的完成5~6次任務前不要選擇正規（Regular）以上的敵人；在不太熟悉飛行方式前最好選No Crash以免經常因傾斜機身而墜毀，若你以前曾飛過其他飛行模擬程式，就可以直接選用Easy Landing。

至於任務區的種類，生手以利比亞和波斯灣為佳，千萬別一開始就到雷達與飛彈密度最高的西歐去送死，那是很不划算的。

決定任務後，你得先檢查下列事項：

- ①從起飛地點到第一目標、第二目標以至於降落地點間，最短的路徑為何？途中是否有防空雷達？能否避開？假如能避開，必須繞多遠的路？
- ②第一目標、第二目標為何？能用何種武器摧毀（或照相）？找出最適合安全的武器。例如，普通的建築物、橋樑或雷達，儘量以小牛飛彈攻擊，其發射後不管與自動鎖定的功能使你不必像鴨子般吊在空中照準投彈。在其他場合，也儘可能使用導引性武器，增加命中率並減少被發現的機會。
- ③依任務目標的方式來決定飛行的方式。例如目標是不會移動的地面建築，在途中就可儘量大肆破壞（在武器數量允許的情形下）。

又如果目標是戰鬥機，一路上可不斷騷擾敵人把它引出來快點解決，而若目標是IL-76空中預警機或AN-72，爲了怕它得到風聲逃掉，在途中最好儘可能不要生事，以免引起敵人的注意而功虧一簣。

在你考慮過這一切之後，就可以準備上路了。若你有這個興緻的話，不妨看一下你起飛的雄姿，但可別看得太入迷而墜機了。

(2)飛行途中

雖然自動導航這個功能很好用，但F-19這個刺激的遊戲是不會讓你的手閒著的。隨時切換衛星地圖以確定你和目標間的距離、敵人雷達的位置與範圍，以及切換戰略地圖了解你四周的敵人單位和其他地點。在飛行時儘量保持200-250呎的高度，假如你選擇的是No Crash或Easy Landing，就不必怕會因高度過低而撞毀，在適當的時刻機頭會自動抬起。

若在你必經的飛行路徑上有敵人單位出現，你必須得考慮要避開或是消滅它。雖然消滅它可能會引來敵人的注意，但你若不消滅它，它遲早都可能偵測到你，甚至把你的位置報告給其他的飛彈基地或攔截機；尤其是裝有長程都卜勒雷達的飛彈艦（Missile Boat）或薩姆飛彈雷達，非毀不可，一味閃躲可能只會招來更大批的敵人。

若你決定要動手，那就得快點，從低空以高速接近目標並鎖定，然後攻擊。切記敵人剛偵測到你時，多半還無法確定他們發現的是什麼，這是你攻擊的最佳時機，若是等到他們已確定了你的身，縱使你摧毀了它，多半也逃不過吃枚飛彈的命運。

假如附近有敵機出現，也是一樣，不戰就逃。躲避偵測的方式相同，但被敵機發現的機率較高，而且它們不像固定在地面的飛彈基地，它們能尾隨在你的後面窮追不捨，並不斷發射飛彈攻擊。比較理想的對付方法是，先逃離有飛彈基地的地區避免遭到圍攻，再回頭解決它們。飛彈還有剩



時儘量用飛彈速戰速決，以免拖延太多時間，浪費油料又會引來其他敵機。

最佳的原則是：若敵人沒有發現你或是不理你，就別去惹它們，但若你知道有人已經在鎖定你時，就毫不客氣的幹掉他們。在面對較低等級的敵人時，他們常會忽略或是沒有偵測到你，因此你有較多的時間去攻擊他們以多賺一些分數。但若面對等級較高的敵人時，最好別太早讓他們知道你的存在，至少別讓他們知道你的位置，因為他們的反應通常比你能想像的還要快。畢竟，別忘了，你必須活著見到目標才能執行任務。

(3)執行任務

當目標已可用雷達追蹤或是用攝影機觀察時，你就可以準備「動手」了。若你還有足夠的時間和彈藥，可以先把附近可能會妨礙到你的敵軍單位「清理」掉，不然就想辦法潛行到射程以內，然後實施突擊。

執行任務分成三大步驟：

①選擇即將使用的武器或裝備，將HUD 模式切換至要用的狀態（空對空或空對地），並隨時注意附近的敵人。

②接近目標直到目標被鎖定或進入射程為止。在此期間要小心已發現你的意圖的敵人的攻擊。

③A 攻擊任務 ★★★★★★★★★★★★★★★★★★

1.空中攻擊：

若目標為一已被鎖定的敵機，立刻發射 AMR-AAM 或響尾蛇攻擊，然後轉頭逃開避免敵人的報復攻擊。但若目標是一架 IL-76 空中預警機，只要一進入射程，不論鎖定與否，先賞它一枚 AMRAAM 再說。因為 AMRAAM 具有射後不管（自行導向）的能力，命中的機率很高，而 IL-76 一定要儘快滅掉，否則招來一群敵機或飛彈不說，你的「名聲」還可能會傳遍整個敵軍陣地。

發射飛彈之後，立刻壓低高度往下一個導航點前進。別忘了確定目標是否已被擊毀，以免一番心血白費了。

2.地面攻擊：

若你曾仔細檢視過武器表的話，你就會發現百分之八十以上的目標都可用小牛飛彈攻擊，只有跑道（Durandal 炸彈）和潛艇船塢（GBU-72）無法以小牛擊毀。因此，在可用小牛攻擊的場合，儘量使用小牛，它「射後不管」的功能是非常管用的。

I 使用小牛飛彈—首先爬昇 700-1000 呎高，然後向目標俯衝，鎖定後立刻發射。切記小牛必須在 500 呎以上的高度發射。

II 使用 Durandal 炸彈—保持 500-700 呎的高度接近，等 HUD 上的顯示正確實立刻投彈（為了避免接近得太快，最好先打開彈倉）。然後爬昇轉向，以免為爆炸所傷。

III 使用 GBU-72 —利用「翻身投彈」的技巧投彈，請自行練習。至於水平轟炸的方法與 Durandal 炸彈相同。

無論以那種武器進行攻擊，有一件事務必要做，那就是確定目標是否已摧毀。假如沒有，若還有彈藥，就再重來一次，否則就快離開吧，希望你的投彈技術下次會好一點。

B 攝影任務：★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

首先在目標可以追蹤攝影機觀察的時候爬昇至 2000 呎，待抵達目標上空附近時打開艙門並選擇攝影機為武器，然後把 HUD 上的十字對準目標開始俯衝，同時把追蹤攝影機改為朝前方。

若目標太高或太低，可壓低或拉高機頭，待 CRT 上出現目標的影像時多拍幾張，接著減低推力，放下空氣剎車和襟翼，立刻按 F10 鍵看任務完成了沒有。若完成了，立刻關艙門離開，否則更接近目標再拍一次。

有一點值得注意的是，有些目標附近會有許多和真正的目標相同的地點，但你要拍的只有一個。所以先用追蹤攝影機去看，確定 CRT 上的目標名字下方有“××Target”字樣，再打開艙門準備拍照。



C 其他任務 ★★★★★★★★★★★★★★★★★★

說明書上所述甚詳，請自行研究。

(4)返航

完成所有的任務之後，你還得要活著回去，才有可能得到分數，晉昇與獎章。一次成功的返航是結束任務的最佳方式。

假如你機身已經受損、彈藥儲量不多，最好是找一條敵人較少的路飛回去，因為此種情形下你可能沒辦法再和敵人戰鬥了。反之，若你一切安好，武器還剩一些，也可以一路殺回去，但不要招惹太多的敵人，在準備降落時被敵人飛彈擊中實在是夠丟人的。

若你順利的回到了基地附近，慢慢盤旋同時降低高度，待對準跑道後，減少推力，放下機輪，輕鬆的著陸。切記推力不要降得太快，否則即使你選擇 Easy Landing 仍有墜毀的可能。

還有一點，就是若你的油量警告器開始嗚嗚作響時，不要妄想能滑翔著陸，趕快跳傘，否則……

(5)注意事項

①機砲的使用：

機砲可說是F-19的武器中最有力也是最難用的武器，它唯一的缺點是射程過短。它最適合在武器用完時拿來對付地面目標，你只要進行俯衝攻擊，正確的瞄準，在適當的時候開火就行了。

機砲用來攻擊敵機也很適合，但你必須冒遭到飛彈攻擊的險接近敵機，同時還要計算前置量。若同時有許多敵機離你很近的時候，機砲可發揮它最大的功效。

②如何躲避飛彈—玩過F-19的人都有被飛彈整得慘兮兮的記錄。如何躲開飛彈的攻擊？筆者歸納出下列各點：

I 飛彈尚遠時—打開ECM和紅外線干擾器，向飛彈飛行路徑的垂直方向飛行。

II 飛彈接近時—先爬昇，待飛彈即將命中時，立刻撒出金屬片和火球，然後垂直俯衝再向左或右急迴轉。

III 若你同時被太多飛彈攻擊時，可用此法：首先爬昇，待第一波飛彈快命中時（約差5~7秒），立刻放出引誘物，同時關掉一切會增加EMV值的裝置（如ECM），往下俯衝，降到最低高度全速逃開。不過此法只能使用三次，在其他的時候，就只有看你技術了。

通常地面發射的薩姆較難擺脫，若你能辨明飛彈來源的話，最好小心一點。

③如何獲得獎章—獎章是每一個飛行員的榮耀，獲得獎章有時比晉昇更令人興奮，尤其是AFC和CMOH。如何爭取高級的獎章？很簡單，在越低的階級（如少尉）完成一次積分很高的任務。舉例來說，一次分數400分的成功任務，在階級為少尉時可以得到DFC或SS，而在階級為上尉時可能只有AM或根本沒有。因此，若能在第一次飛行就得到7,800分的話，就有可能拿到CMOH或DFC，往後就越來越難了。

後記：

“F-19隱形戰鬥機”是一個非常棒的飛行模擬程式，它的機外觀點、戰術觀點特殊效果以及極其嚴謹真實的設計實無其他飛行模擬程式可比擬。可是，你把它買回家中之後，是否有用心的去飛呢？是否曾把整本說明書從頭到尾看完，並照著進行一次練習任務呢？還是只是一天到晚在看它的那些效果，而分數仍然只是個位數呢？

假如看完這篇文章之後你覺得不知所云，那麼請你再把說明書拿出來好好的讀一次，如此這篇文章必定對你有所助益。要成為空中英雄並不是夢想，多飛幾次，多從別人的經驗談中體會一些東西，被擊落並不是丟臉的事。想想看，我的「飛行時數」還不到40小時，就能在莫曼斯克上空囂張，你也可以和我一樣啊！

「下個目標是……紅場！」是否期待聽到這樣的話呢？加油吧！



陳兆宏專欄

Q：我的電腦機種是AT，以正常速度玩怒仍玩不過關，CPU的速度我還可忍受，但人數太少我不能忍受！有何解決之道？

A：請依照以下的步驟修改：

1. 載入PCTOOLS 工具程式。
2. 按[F3] 鍵選擇整張磁片的功能。
3. 隨便找一片360K的磁片放入磁碟機內，按[E]鍵編輯磁片，讀出任何Sector的資料。
4. 放入「怒」的磁片，按[F2] 鍵讀出Sector 53 的內容，其位址395(18B) 的值是一人玩之人數；位址208(D0) 是二人玩之人數。此二值為05，你可以將05改成你想要的值。
5. 假若上述二個位址的值不是05，同樣先放一片360K的磁片，選擇Search或Find功能，改放入「怒」磁片去Find 以下的數值：
C6 06 D7 15 05 ← 一人玩 之次數 以及
A2 61 0C B0 05 ← 二人玩 之次數
然後將05改成你想要的值。

Q：我照方善悅的怒II 攻略技巧玩，但還是玩不過關，怎麼增加人數？

A：先載入DOS 磁片內的DEBUG程式，然後照著下表修改。

```
A>DEBUG
-L100 0 1 8
-A4A8
0AE5:04A8 JMP E50
0AE5:04AB
-AE50
0AE5:0E50 MOV AL,nn (nn 表示你要修改的人數)
0AE5:0E52 SS:
0AE5:0E53 MOV [77A4],AL
```

```
0AE5:0E56 SS:
0AE5:0E57 MOV [7882],AL
0AE5:0E5A SS:
0AE5:0E5B MOV [78CC],AL
0AE5:0E5E JMP 170:100
0AE5:0E63
-W100 0 1 8
-Q
```

A>
A>

(表一)

Q：綠扁帽人數才4人，超人也不能過關啊！怎麼辦？

A：先執行PCTOOLS 然後Search或Find 綠扁帽DISK 1內的“RUSC.EXE”檔(使用EGA 螢幕的人則修改“RUSE.EXE”檔。

PLAYER 1

搜尋：93 71 FE CE 連續四個Bytes
改為：93 71 90 90

PLAYER 2

搜尋：96 71 FE CE 連續四個Bytes
改為：96 71 90 90

如此你就可輕而易舉救出人質了！

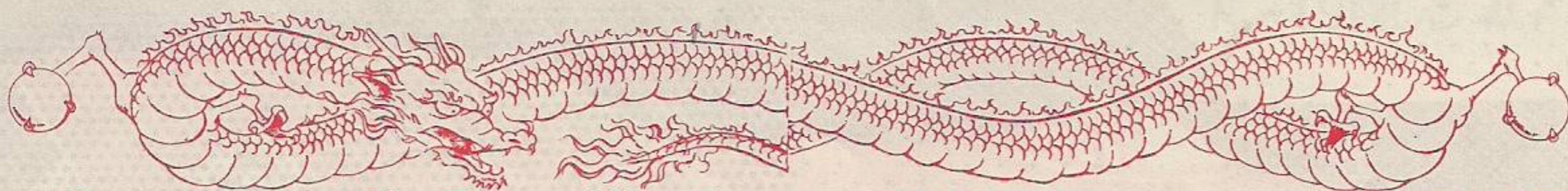
Q：雙截龍Credit 5(人數)，可以增加嗎？

A：Credit的改法如下：

先載入PCTOOLS，然後Search或Find Disk 1的“DDMAIN.EXE”檔

搜尋：C7 06 CC E7 05 00
改為：C7 06 CC E7 nn 00

nn就是Credit數，例如你可改為FF使人數全滿。(註：雖然Credit數只有一位數，但別擔心最多只能9，可以更多！)



Romance of The Three Kingdoms

三國志一郡、人物資料修改

三國志是一個相當不錯的戰略性遊戲，筆者曾花一、二個星期，日以繼夜，不眠不休的來玩此遊戲，但苦於將軍難求，電腦又很霸道，只好動一點手腳，好讓電腦輸得心服口服，這樣才能完成“唯我獨尊、一統天下”的夢想。三國志將所有遊戲資料儲存在Disk C的SAVEDATA中共存有十個遊戲資料的進度，而具儲存相關位址如下：（以下均為SECTOR值）

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
郡	0	44	88	132	176	220	264	308	352	396
人物	8	52	96	140	184	228	272	316	360	404

以上的每一次遊戲資料都按郡（State）、人物、其他資料順序儲存，所以郡（State）位址後第8個SECTOR即為人物資料的起始位址。

(1)郡資料修改：

每一郡的儲存長度皆為48bytes從01~58（01~3A）的順序儲存，因此只要稍為尋找，比較一下，就可以找到要修改的郡編號，底下是表2中，郡編號01資料及其相對應位元和說明。其中州名（Region）代號可經由郡編號（State）在表1中查得。另外現金（Funds）、米糧（Rice）、本郡總人口（Population）、鑛鐵存量（Metal in Store）的最大值不可超過FF 7F（7F FF=32767），否則有料想不到的驚奇。諸侯代號可由表4中查出，若此時期的諸侯代號為00，則表示此郡為無人駐守的郡。

位元	值	說明	位元	值	說明	位元	值	說明
1	01	郡編號	17	14	駿馬數目	33	01	
2	00	州名代號	18	00		34	13	
3	03	城堡數目	19	09		35	00	
4	68	現金	20	00		36	FF	
5	01		21	00	本郡諸侯代號	37	00	
6	88	米糧	22	00		38	00	
7	13		23	02		39	95	
8	05	土地價值	24	00		40	00	
9	53		25	00		41	00	
10	58	本郡總人口	26	00		42	09	美女數目
11	02	數	27	00		43	00	
12	23	人民中誠度	28	00		44	00	貸款利率
13	54		29	00		45	00	
14	10		30	00		46	00	鑛鐵存量
15	0A		31	00		47	00	
16	00		32	10		48	00	

(2)人物資料修改：

■文 / 吳敏輝

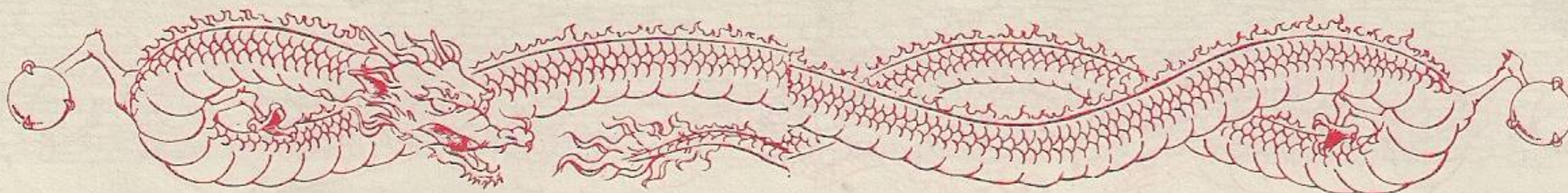
每一位人物資料長度為32位元，所以找到儲存位址後，即可很容易找到這些資料及人名，底下就是表3中曹操（Cao Cao）的所有資料。士兵人數不可大於FF 7F（7F FF=32767）否則為負，若士兵人數為20000人，則，24位元的值應改為20 4E。郡編號代表此人物駐守的郡，而諸侯代號則為僱用的人物或將軍的諸侯，以上兩者均可由表1、4得知，若郡編號與諸侯代號（25、26位元）都是00，則表示此人物已死亡或尚未出現，因此只要將此兩位元修改一下，則“死而復生”應該輕而易舉。

位元	值	說明	位元	值	說明	位元	值	說明
1	43	C	12	00		23	10	士兵人數
2	61	a	13	29	年齡24	24	27	
3	6F	o	14	58	體能	25	13	郡編號
4	20		15	5D	智慧	26	01	諸侯代號
5	43	C 1~12	16	5E	力量	27	0A	士兵忠誠度
6	61	a 位元	17	64	魅力	28	0A	士兵武裝程度
7	6F	o 存人	18	61	運氣	29	0A	士兵作戰能力
8	00	名	19	64	忠誠度	30	03	經驗
9	00		20	03	官稱	31	00	
10	00		21	03	臉	32	00	
11	00		22	00				

(3)由(1)、(2)的解說之後，我想讀者應該知道如何修改了，人物資料較好找到，只要看表3中右邊的ASCII Value就可看到人名，從人名起的32個位元就是人物資料。而郡資料較需花一點時間比較一下，就可發現它是按01~58（01~3A）排列。其他像土地價值最大值是7C（200），體能、智慧、力量、魅力、運氣、忠誠度等參數的最大值皆為64（100）。

(4)不花一兵一卒即可俘虜敵方將軍：

首先選擇一個欲攻擊的郡，它必須只能與自己一方的郡相鄰或與其他諸侯相鄰的郡，且不能留有任何無人駐守的郡與其相路鄰，以免此法失效，然後將我們這郡的將軍調去攻打它，現金與米糧一定要全部帶走，讓敵方無機可乘，再來攻擊對方郡（注意：自己的實力要比敵方大才可，否則敵方將會與你拼殺到底），當敵方招架不住時，將會撤退（Retreat）到我們原先出來的郡，因為敵方沒有米糧，現金，只好落得被我們俘虜的餘地。假若敵方死也不撤退，馬上用決戰（Charge）命令消滅一些兵力較弱的將軍，最後電腦只好乖乖撤退，根據筆者的經驗，就算旁邊有自己一方的郡，電腦也不會撤退到那裡去，真是怪哉！



因此讀者只要按以上的方法修改，則統一天下，改寫歷史的日子已不遠了！

(表1) 郡所屬的州名代號

郡 (State)	州名代號	州名 (Region)
1~3	00	幽州 You Zhou
4~5	01	冀州 Ji Zhou
6~7	02	袁州 Yan Zhou
8~9	03	青州 Qin Zhou
10~11	04	徐州 Xu Zhou
12~13	05	予州 Yu Zhou
14~15	06	代州 Dai Zhou

16~18	07	并州 Bian Zhou
19~20	08	司隸 Keli
21~23	09	雍州 Yong Zhou
24~27	0A	涼州 Liang Zhou
28~36	0B	揚州 Yang Zhou
37~44	0C	荊州 Jing Zhou
45~54	0D	益州 Yi Zhou
55~58	0E	交州 Jiao Zhou

(表2) 郡資料

PC Tools R3.23

Vol Label=None

-----Sector Edit Service-----

Path=A:*.*

File=SAVEDATA.

Relative sector being displayed is: 00220

Displacement	Hex codes
0000(0000)	69 74 68 20 62 61 64 20 65 78 05 00 01 00 02 00
0016(0010)	00 00 D7 00 00 00 01 00 00 00 02 00 33 2C 04 26
0032(0020)	35 36 0E 24 2B 37 38 1A 39 3A 03 1E 01 11 0C 15
0048(0030)	07 16 10 06 0A 21 22 05 02 1D 27 28 12 14 1B 18
0064(0040)	17 20 19 23 2A 2D 2E 2F 29 34 32 0B 0D 1F 0F 08
0080(0050)	09 13 25 31 1C 30 04 00 14 00 01 00 01 00 03 68
0096(0060)	01 88 13 05 53 58 02 23 54 10 0A 00 14 00 09 00
0112(0070)	00 00 02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 10 01 13 00 FF
0128(0080)	00 00 95 00 00 09 00 00 00 00 00 00 02 00 03 F4
0144(0090)	01 58 1B 05 64 BC 02 28 A8 02 0A 00 14 00 01 00
0160(00A0)	01 AA 01 03 00 00 00 00 00 00 00 00 EE 00 1C 00 FF
0176(00B0)	00 00 64 00 00 00 00 00 00 00 00 00 03 00 04 BC
0192(00C0)	02 C8 32 0A 32 E8 03 35 A6 13 28 00 32 00 09 80
0208(00D0)	01 D4 02 04 0E 10 00 00 00 00 00 00 C1 00 21 00 FF
0224(00E0)	00 00 8F 00 00 00 00 00 00 00 00 00 04 01 04 B6
0240(00F0)	03 98 3A 0F 24 4C 04 3D 4C 18 1E 00 0F 00 0D 80

ASCII value
ith bad ex 3, &
56 \$+78 9: ^ <
> !" ' (^
v#*-. /)42 v .
%1 0 h
SX #T>
>
X d= (
d =
=2 2 5 (2
> !
: \$L =L^^

^ v -> <- = cursor F1=swap entry area F5=update F6=cancel update ESC=exit
Home=first pos End=last pos PgUp=1st half PgDn=2nd half

(表3) 人物資料

PC Tools R3.23

Vol Label=None

-----Sector Edit Service-----

Path=A:*.*

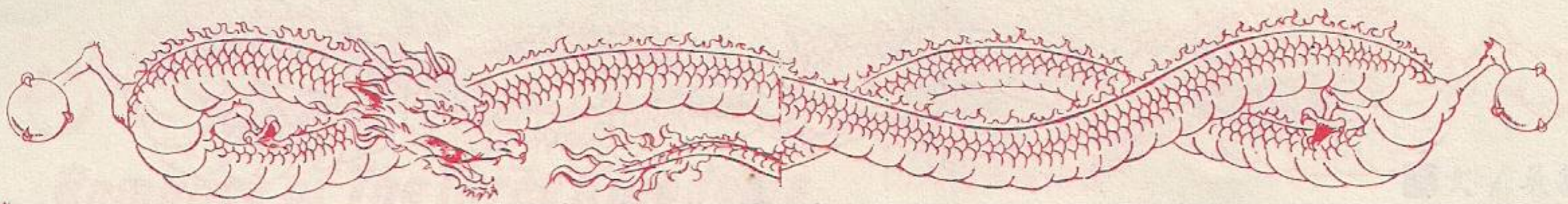
File=SAVEDATA.

Relative sector being displayed is: 00228

Displacement	Hex codes
0240(00F0)	43 61 6F 20 43 61 6F 00 00 00 00 00 3D 59 59 5F
0256(0100)	63 5E 64 03 03 00 10 27 0D 01 0A 0A 0A 00 00 00
0272(0110)	53 75 6E 20 4A 69 61 6E 00 00 00 00 3C 25 55 60
0288(0120)	62 1A 64 01 08 00 88 13 00 00 0A 0A 0A 00 00 00
0304(0130)	4C 69 75 20 42 65 69 00 00 00 00 00 37 55 5F 3F
0320(0140)	63 47 64 03 02 00 F4 01 30 03 0A 0A 0A 00 00 00
0336(0150)	59 75 61 6E 20 53 68 61 6F 00 00 00 47 23 36 52
0352(0160)	62 56 64 01 09 00 FC 08 00 00 0A 0A 0A 00 00 00
0368(0170)	59 75 61 6E 20 53 68 75 00 00 00 00 3E 59 3C 5F
0384(0180)	5F 3C 64 01 0F 00 20 4E 00 00 0A 0A 0A 00 00 00
0400(0190)	4C 69 75 20 42 69 61 6F 00 00 00 00 40 29 4A 2E
0416(01A0)	60 19 64 01 32 00 10 27 00 00 0A 0A 0A 00 00 00
0432(01B0)	44 6F 6E 67 20 5A 68 75 6F 00 00 00 49 49 3A 5B
0448(01C0)	60 3D 64 01 06 00 20 4E 00 00 0A 0A 0A 00 00 00
0464(01D0)	4C 69 75 20 59 61 6E 00 00 00 00 00 4F 39 54 20
0480(01E0)	5F 3D 64 01 15 00 88 13 00 00 0A 0A 0A 00 00 00

ASCII value
Cao Cao 曹操 =YY_
c.d >
Sun Jian <%U.
b d .
Liu Bei 劉備 7U_?
cGd 0
Yuan Shao G#6R
bVd .
Yuan Shu >Y<_
_<d N
Liu Biao @)J.
.vd 2 >
Dong Zhuo II: [
.=d N
Liu Yan 09T
_ =d

^ v -> <- = cursor F1=swap entry area F5=update F6=cancel update ESC=exit
Home=first pos End=last pos PgUp=1st half PgDn=2nd half



(表4) 各時期的諸侯代號

時期 諸侯代號	第一個時期	第二個時期	第三個時期	第四個時期	第五個時期
01	曹操 Cao Cao	曹操 Cao Cao	曹操 Cao Cao	曹操 Cao Cao	曹操 Cao Cao
02	孫堅 Sun Jian	孫策 Sun Ce	孫權 Sun Zuan	孫權 Sun Zuan	孫權 Sun Zuan
03	劉備 Liu Bei	劉備 Liu Bei	劉備 Liu Bei	劉備 Liu Bei	劉備 Liu Bei
04	袁紹 Yuan Shao	袁紹 Yuan Shao	袁紹 Yuan Shao	劉璋 Liu Zhang	雍闓 Yong Kai
05	袁術 Yuan Shu	袁術 Yuan Shu	劉表 Liu Biao	馬騰 Ma Teng	
06	劉表 Liu Biao	劉表 Liu Biao	劉璋 Liu Zhang	張魯 Zhang Lu	
07	董卓 Dong Zhou	劉璋 Liu Zhang	馬騰 Ma Teng	劉度 Liu Du	
08	劉焉 Liu Yan	馬騰 Ma Teng		趙範 Zhao Tao	
09	馬騰 Ma Teng	公孫瓚 Gong Zan		金旋 Jim Xuan	
0A	公孫瓚 Gong Zan	王朗 Wang Lang		韓玄 Han Xuan	
0B	孔融 Kong Rong	呂布 Lu Bu			
0C	陶謙 Tao Zian	李確 Li Jue			
0D	王朗 Wang Lang	楊奉 Yang Teng			
0E	劉繇 Liu Yao				

冰城傳奇 II 人物修改法

■文 / 潘順興

冰城傳奇 II 的確是一個可讓人一玩再玩的絕佳 RPG，但是對一個 12 級以下的人物，卻隨時都有被做掉的危險，因此爲了確保我愛將們的生命，經過不眠不休徹查 Picture Disk 中的 SAVE.GAM 檔案後，終於找全了各種人物資料的位置，以後就算是遇上了克林格兄弟們，您也可以高枕無憂了。列表於下。（數字皆爲 16 進位）見表一

Sector 位 址

00 000-109 乍看之下，人物的姓名順序似乎於遊戲中隊伍排列的順序不符。

00 10A-110 而在 10A-110 則記載了各成員排列的順序，例如在位置 10A 的值爲 03，表示 Darid 排第四位，而位置 10B 的值爲 01，則表示 ROGER 排第二位，依此類推。從位置 111 開始，才是真正人物資料的所在地。

00 111-166 第一個成員的資料。

00 167-1BC 第二個成員的資料。

00-01 1BD-012 第三個成員的資料。

01 013-068 第四個成員的資料。

01 069-0BE 第五個成員的資料。

01 0BF-114 第六個成員的資料。

01 115-16A 第七個成員的資料。

01-02 184-002 武器店內各種武器的存量。

今以第一個成員爲例：

Sector 位 址

00 111 健康情形。00 表健康

00 113 種族。見表二。

00 114 職業。見表三。

00 115-119 原來五項屬性之值。

00 11A-11E 現在五項屬性之值。

00 123,124 原來生命點數。

00 125,126 現在生命點數。

00 127,128 現在法力點數。

00 129,12A 原來法力點數。

00	12B-13A	12B,12D,12F,131, 133,135,137,139, 為背包中各物品的代號 ，見表四，而12C,12 E,130,132,134,136 138,13A 為各物品裝 備的情形，80 表已裝 備。φφ 表未裝備，4φ 表物品尚未鑑定。
00	13B-142	背包中各物品可使用的 次數。
00	143-146	經驗點數。
00	147-14A	黃金數量。
00	14B	原來的等級。
00	14C	現在的等級。
00	14D	Sorcery 的等級。
00	14E	Conjuring 的等級。
00	14F	Magic 的等級。
00	150	Wizardry的等級。
00	151	Archmagedom 的等級

表四

01-02 184-002

武器店中各種武器的存
量，184-199 之值為
FF，表店中無限量供
應的物品，從19A後的
值為其它特殊物品的存
量，排列順序如表四。

表二

值	種族
00	人類 (Human)
01	精靈 (Elf)
02	矮人 (Dwarf)
03	小妖精 (Hobbit)
04	半精靈 (Half-Elf)
05	半獸人 (Half-Drc)
06	侏儒 (Gnome)

表三

值	職業
00	戰士 (Warrior)
01	俠客 (Paladin)
02	賊 (Rogue)
03	吟遊詩人 (Bard)
04	獵人 (Hunter)
05	僧侶 (Monk)
06	咒法師 (Conjurer)
07	魔術師 (Magician)
08	幻法師 (Surcerer)
09	巫師 (Wizard)
0A	大法師 (Archmage)

值	名 稱	值	名 稱	值	名 稱	值	名 稱
00		20	MTHR DAGGER	40	WAR STAFF	60	SONG AXE
01	TORCH	21	MTHR HELM	41	THIEF DAGGER	61	TRICK BRICK
02	LAMP	22	MTHR GLOVES	42	SOUL MACE	62	DRAGON FGN
03	BROADSWORD	23	MTHR AXE	43	ORGE WAND	63	MASTER MAGE
04	SHORTSWORD	24	SHURIKEN	44	KATO'S BRACER	64	TROLL RING
05	DAGGER	25	MTHR PLATE	45	SORCER STAFF	65	ARAM'S KNIFE
06	WAR AXE	26	MOLTEN FGN	46	GALT'S FLUTE	66	ANGRA'S EYE
07	HALBERD	27	SPELL SPEAR	47	FROST HORN	67	HERB FGN
08	STAFF	28	SHIELD RING	48	AG'S ARROWS	68	MASTER WAND
09	SPEAR	29	FIN'S FLUTE	49	DMND SHIELD	69	BROTHERS FGN
0A	BUCKLER	2A	KAEL'S AXE	4A	BARD BOW	6A	DYNAMITE
0B	TOWER SHIELD	2B	MTHR ARROWS	4B	DMND HELM	6B	THOR'S HAMMER
0C	LEATHER ARMOR	2C	DAYBLADE	4C	ELF BOOTS	6C	STONEBLADE
0D	CHAIN MAIL	2D	SHIELD STAFF	4D	VAN FGN	6D	GRENAD
0E	SCALE MAIL	2E	ELF CLOAK	4E	CONJUR STAFF	6E	MASTER KEY
0F	PLATE MAIL	2F	HAWKBLADE	4F	STAFF OF LORD	6F	NOSPEN RING
10	ROBES	30	ADMT SWORD	50	RING OF RETURN	70	TORCH !
11	HELM	31	ADMT SHIELD	51	POWER STAFF	71	SWORD OF ZAR
12	LEATHER GLVS.	32	ADMT HELM	52	BREATHING	72	VIAL
13	GAUNTLET	33	ADMT GLOVES	53	DRAGON SHIELD	73	ITEM OF KAZDEK
14	MANDOLIN	34	PURE BLADE	54	DMND PLATE	74	THE RING
15	LONG BOW	35	BOOMERANG	55	WAR GLOVES	75	TROY P.
16	ARROWS	36	ALI'S CARPET	56	WIZHELM	76	DAGGER !
17	MTHR SWORD	37	LUCK SHIELD	57	DRAGON WAND	77	SEG 1
18	MTHR SHIELD	38	BULLDOZER FGN	58	DEATH RING	78	SEG 2
19	MTHR CHAIN	39	ADMT CHAIN	59	CRYSTAL SWORD	79	SEG 3
1A	MTHR SCALE	3A	DEATH STAR	5A	SPEED BOOTS	7A	SEG 4
1B	GIANT FGN	3B	ADMT PLATE	5B	FLAM HORN	7B	SEG 5
1C	BRACER [6]	3C	BRACER [4]	5C	ZEN ARROWS	7C	SEG 6
1D	BARD SWORD	3D	SLAYER FGN	5D	DRUMS OF DEATH	7D	SEG 7
1E	COLD HORN	3E	PURE SHIELD	5E	PIPES OF PA	7E	THE SCEPTER
1F	LIGHT WAND	3F	MAGE STAFF	5F	RING OF POWER	7F	SPECTRE SN

TIMES OF LORE

★★ 國王傳奇 ★★ 金錢與寶物修改法 ■文 / 葉明璋

各位國王傳奇的勇士們，是否為賺錢及獲得寶物而傷腦筋呢？筆者特別找出存放金錢與寶物的修改方法，讓你早一天完成任務！

修改方法如下：

A>debug b:saved.gam ☐ 用DOS磁片內的debug載入「國王傳奇」磁片中的Saved

.gam檔

-e10d ☐ 修改寶物

0AE5:010D FF.15 FF.06 FF.17

0AE5:0110 FF.16 FF.10 FF.00

FF.04 FF.0c FF.0d FF.03

00.0a ☐

-e25c ☐ 修改金錢的數目

OAE5:025C 4E.63 00.63 ☐

-w ☐

Writing 03BD bytes

-q ☐

位址10d~116：寶物存放位址，最多可以有十種寶物，各種寶物的存放值請參照表一。至於其用法，就由讀者自行發現。

位址117：擁有寶物的數目，若你擁有10寶物，請填入0A。

值	寶物名稱
00	WHITE KEY
01	NOTE
02	TABLET
03	CIRCLET
04	URN
05	KEY
06	BOOTS
07	CHIME
08	MEDALLION
09	HOLY WATER
0A	SPHERE

值	寶物名稱
0B	SCORLL
0C	GREEN KEY
0D	GREEN POTION
0E	BLUE POTION
0F	BLUE SCROLL
10	RED SCROLL
14	DAGGER
15	AXE
16	GREEN SCROLL
17	RED POTION

(註)：關於Debug的用法，請參照你的DOS手冊。

SOFT-WORLD

流行排行榜

名次	上期	本期	遊戲名稱	類別	英文名稱	機種
—	—	1	F-19隱形戰鬥機	模擬	F-19 Stealth Fighter	16 BIT
—	—	2	快打旋風	動作	Street Fighter	16 BIT
1	—	3	三國志	戰略	Romance of the Three Kingdoms	16 BIT
—	—	4	幻想空間II	冒險	Leisure Suit Larry II	16 BIT
—	—	5	長槍英雄	動作	Heroes of the Lance	16 BIT
2	—	6	名車大賽	模擬	Test Drive	16 BIT
4	—	7	未來之魔法	角色扮演	Sentinel World I: Future Magic	16 BIT
—	—	8	醫生也瘋狂	模擬/	Life and Death	16 BIT
—	—	9	雙截龍	動作	Double Dragons	16 BIT
—	—	10	警察故事II	冒險	Police Quest II	16 BIT
—	—	11	決戰西洋棋	智育	Battle Chess	16 BIT
—	—	12	前進高棉	動作	Platoon	16 BIT
10	—	13	GP大賽車	模擬	Grand Prix Circuit	16 BIT
6	—	14	幻想空間	冒險	Leisure Suit Larry	16 BIT
—	—	15	國王密使IV	冒險	King Quest IV	16 BIT

SENTINEL WORLDS | FUTURE MAGIC

未來之魔法攻略 (上)

前言

Y.M.J

“未來之魔法”是個相當不錯的冒險遊戲，在結構上它混合了“星際航艦”和一般RPG的特色，並在戰鬥與建築物內的行動上有很突出的設計，是冒險遊戲的愛好者不可錯過的一大鉅作。

然而，它遊戲進行上最大的困難，就是如何在一個行星數萬乘數萬格的地表上，找出一些僅僅十幾乘十幾格甚至只佔一格的城鎮、村落或山洞等位置，若非有超人的耐性，實在是不怎麼容易。

因此，筆者特地撰寫這篇冒險記錄，加上各地區的詳細地圖，希望能有助於各位完成這個艱難的任務。不過，除非你實在無法前進，否則最好不要看這篇幾乎是解答的文章，不然就失去了玩RPG的樂趣了，不是嗎？

在正式開始遊戲之前，你必須先進行選擇隊員組隊的步驟。在此筆者建議你自己造一支隊伍，而不要使用遊戲中預設的隊員。首先，每個隊員的理解力都要加到20，如此昇一級便可加四次技能，提昇得比較快。各隊員的限制如下：

飛行官—親和力10點，其餘分配給力量、精力和敏捷度敏捷度最好高於15點，20點亦可。

導航官—與飛行官同。

通訊官—親和力20點，其餘分配給力量、精力和敏捷度。

工程師—與飛行官同。

醫官—敏捷度20，親和力10，其餘分配給力量和精力。

給每個隊員一個好用又容易辨認的名字，你就可以準備出發了。

在昇級之後，飛行官首先提昇射擊（Gunnary）的技能，其他人則提昇武器技能；在剛開始的1~3級內最好先提昇全隊的戰力以確保生存，以後再慢慢加一些次要的技能。擊毀海盜船是賺經驗最安全的方法，接故置裝備的任務則是賺錢之道。在你購買Steel Mesh之前，不要侵入掠奪艦內，在裡面戰鬥經驗固然好賺，但意外發生的機率也很高

。至於金錢，儘可能的多賺一點，因為除了彈藥的費用以外，你還得花一大筆錢來加強你各隊員的屬性（尤其是敏捷度），否則可能無法通過最後的考驗。

還有最重要的一點，那就是若你照著這份提示來玩，裡面提到的每一件事你務必做到，尤其是有關座標的事（接收聯邦通訊得來的不算），一定要讓它在你的螢光幕上出現，否則後果恕不負責。舉例來說，提示上寫著A告訴你去某座標的洞穴找B，那你得去找A，和他談話，想辦法讓他說出提示上所說的那一段話，再去找B。假如你根本不去找A便照著提示上的座標前去洞穴，結果不是B不在裡面，就是他理都不理你。這個遊戲是無法速成的，希望大家既然對它有興趣，就有耐性的一步一步把它完成，如此也不辜負了作者的一番苦心，不是嗎？

勇敢的聯邦海軍們，出發吧！

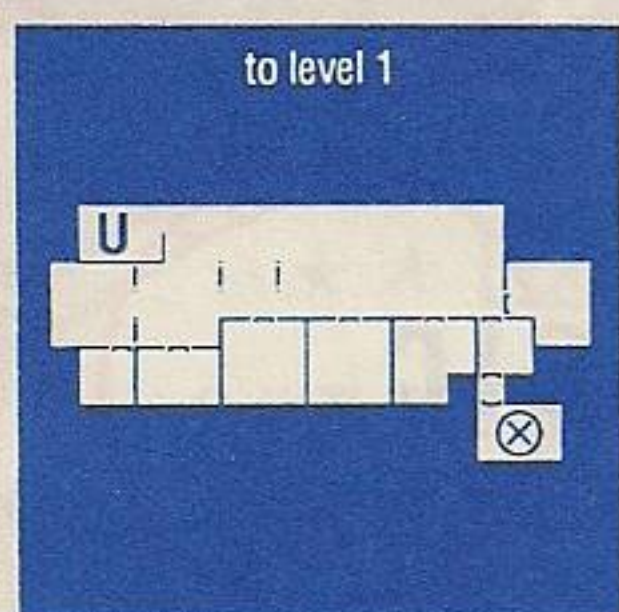
當我從冷凍睡眠機中醒來時，昏沈沈的腦中模糊的想起我們是怎麼來到此地的一我們一行五人，我、G.R.X，L.Y.C，L.I.V以及LORD Jean參加了聯邦新型攔截艦隊員的招募，在經過了一連串的訓練後，正式接受聯邦賦予的任務：消滅這個星系內日益猖獗的宇宙海盜—掠奪者（Raiders）。

大夥才剛醒來不久，連舒展筋骨的時間都沒有，任務便告開始。眼見其他的友艦紛紛加速前進，我們當然也不甘示弱，一馬當先的衝了出去。就當身為砲手的我準備大展身手時，鎖定幕上驀然出現了一艘形狀與眾不同的太空遊艇（Space Yacht）。

「這麼華麗的遊艇怎麼會出現在戰鬥區域？」G.R.X奇怪的問。

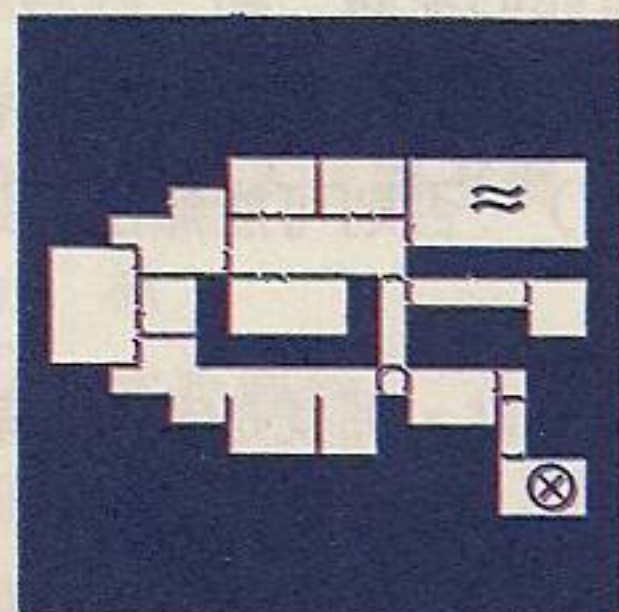
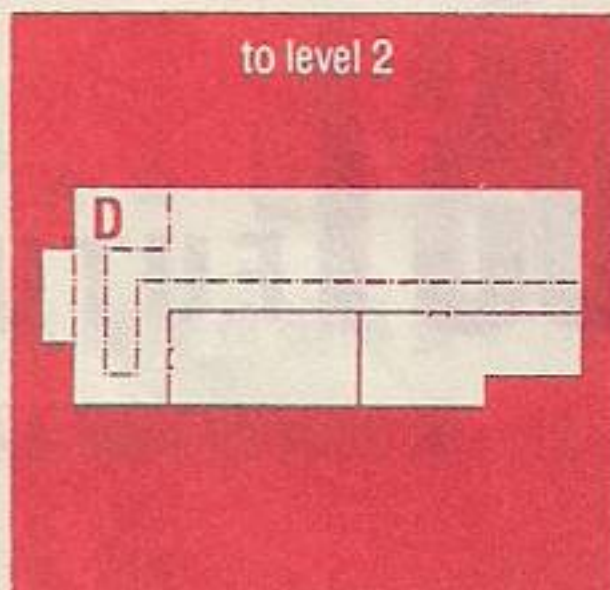
「我們和那艘船連絡看看。」通訊官L.I.V說。

回音傳來，竟然要我們登艦。雷達上那艘遊艇已經停了下來，我們輕易的和它接舷，進入了第一層。



GRAGER'S SHIP, LEVEL 1

GRAGER'S SHIP, LEVEL 2



RAIDER SHIP

符號說明

- ⊗ 出入口
- U 往上樓梯
- D 往下樓梯
- ▽ 回艦艇的滑行道
- ≈ 物品

我們在二樓找到了威廉·葛雷格。在一陣詢問後，他抱怨掠奪者攻擊船隊使他受到損失，並要我們找出掠奪者的基地——然後徹底的毀滅他們。他告訴我們他的技術人員已為我們加裝新的雷射砲並改善了艦上的若干機能，因此我們急忙回艦，準備好好幹一場。

掠奪者！

當我鎖定一艘掠奪艦之後，我指示L.I.V控制攻擊電腦瞄準船體（Hull）射擊。在第三級雷射的猛轟之下，那艘掠奪艦很快就炸成了碎片。由於L.Y.C提議登艦作戰，L.I.V把電腦改成攻擊引擎，另一艘掠奪艦的引擎被完全摧毀後，我們無懼於四周的砲火和它接舷，闖入了船內。

裝備著先前從艦內武器庫拿出的武器，我們和一擁而上的入侵者打了起來。費了好大的一番功夫才把他們全部擺平，L.I.V警告著：「注意！在我們侵入時，對方已啟動了倒數900秒的自爆系統，在這陣混戰後只剩下4百多秒，我們動作得快點，要是來不及回艦，那可就全完了！」（註：倒數計時的讀秒顯示在螢幕右上角）

一陣搜索後在右上角找到了一個武器庫，我們當然是把裡面的東西全部帶走。其他的房間都沒啥用處，於是我們迅速回艦。

望著炸成一團火球的敵艦，我們進入了人員控制系統，發現大家都能昇一級。為了作戰上的需要，我增加了射擊的技能，L.I.V是賄賂的技能，其他人則是武器技能。

KOSAKA武器店（西傑威星，座標2112，480）

由於聯邦實在是太苛了，一開始只給我們一點薪俸，日後買燃料、購買裝備及其他用途的錢勢必要自己負擔，於是我們決定在打擊掠奪者之餘，要多賺一點經費。可是採礦賺的實在太少，因此我們常去科技研究基金會接任務，又安全又輕鬆，只是乏味了點。

就在賺得不亦樂乎之際，有一次在西傑威星的某處置放設備，發現旁邊有間小房子，走近一看，居然是間武器店！正好口袋裡麥克得很（幾天以來所得），於是進去採購亟需的裝備。

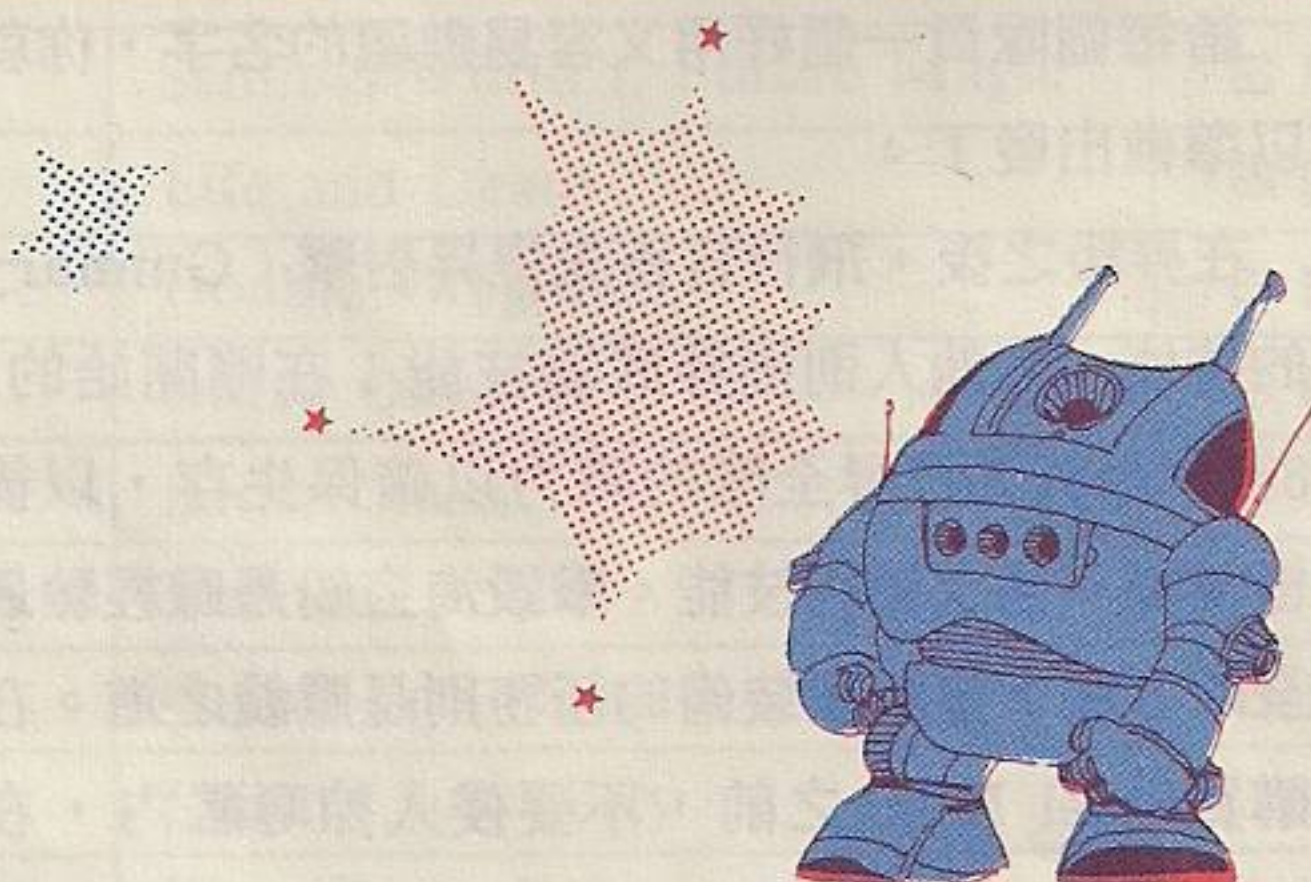
首先，我們各自買了一件鋼製網狀背心（Steel Mesh），可防止大部份的近身戰武器攻擊，此外，能量斧（Power Axe）也是很稱手的武器。

買完之後，我們離店回艦。把這些裝備配備上身後，我們對前途更有信心了。

Armor Protection Values

	Contact	Edge	Projectile	Blaster
Uniform	2	1	-	-
Flight Jacket	4	3	1	2
Steel Mesh	7	9	3	3
Flak Jacket	5	5	8	6
Kevlar Suit	3	5	10	2
Laser Reflect	3	2	1	10
Combat Armor	8	9	10	10

10 = most effective 0 = least effective



Warhaka村落 (卡多利星, 座標1151, 769)

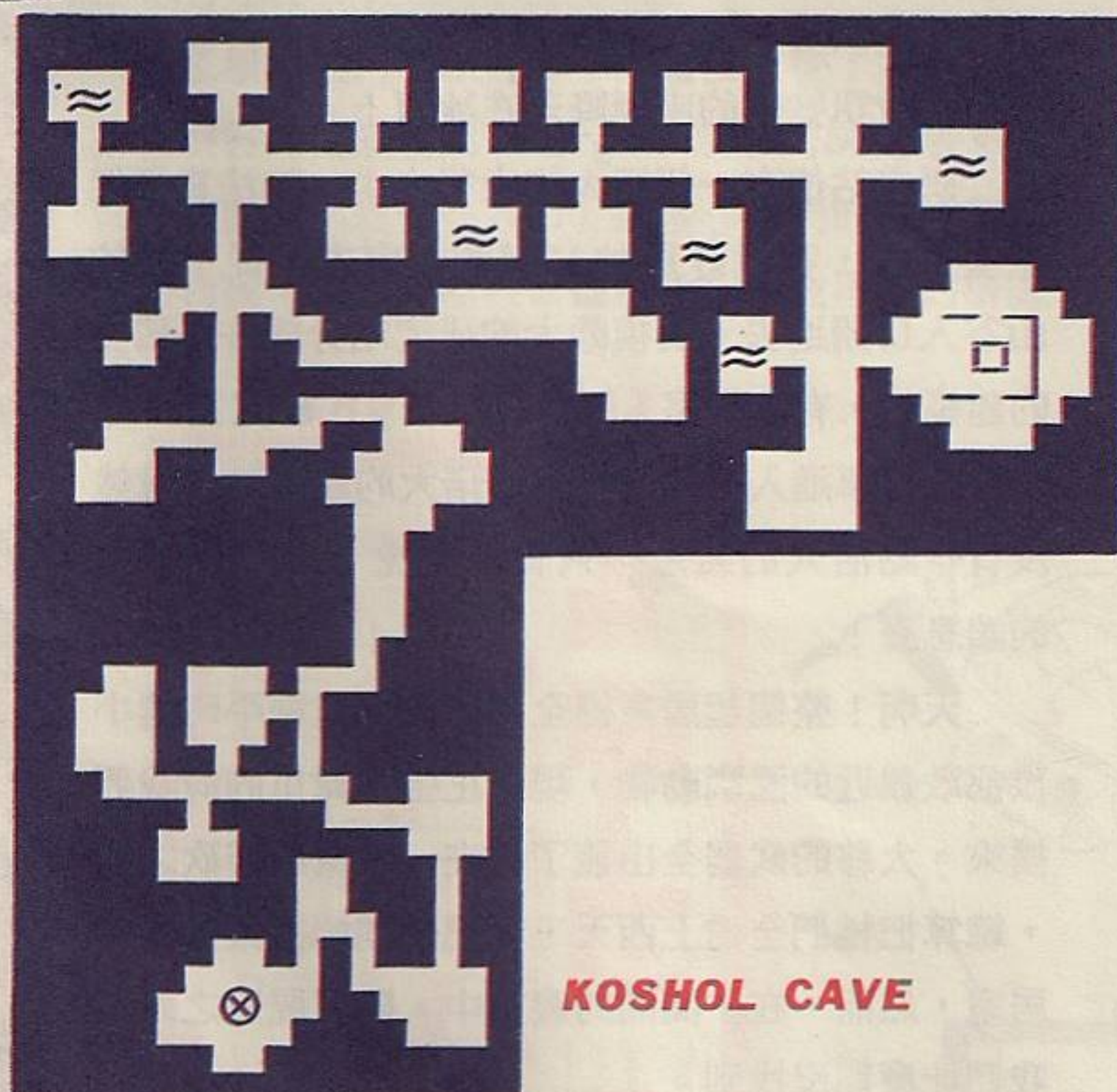
有天L.I.V閒來無事接收聯邦通訊，忽然接到卡多利星上一個叫做Warhaka的村落向聯邦請求協助的訊息。在商議之後，大夥決定前去看看。

按著電訊中的座標降落在卡多利星上，我們找了一陣子才找到了這個位在密林中的村落。我們直接進入他們首領的茅舍（也只有這間茅舍能進入），在茅舍中央找到了他們的首領。

和他交談之後，他告訴我們有一支種族老是在挖地道，吵得他們不得安寧，希望我們去和他們「談談」。啐！這點小事也要我們出馬。不過來都來了，就好人做到底吧。

Koshol族 (卡多利星, 座標1012: 6, 622: 8)

降落在Warhaka首領告訴我們的座標上後，竟然什麼都沒看到。駕著ATV繞了一陣，總算找到了一個小小的隧道入口。於是我們魚貫進入。



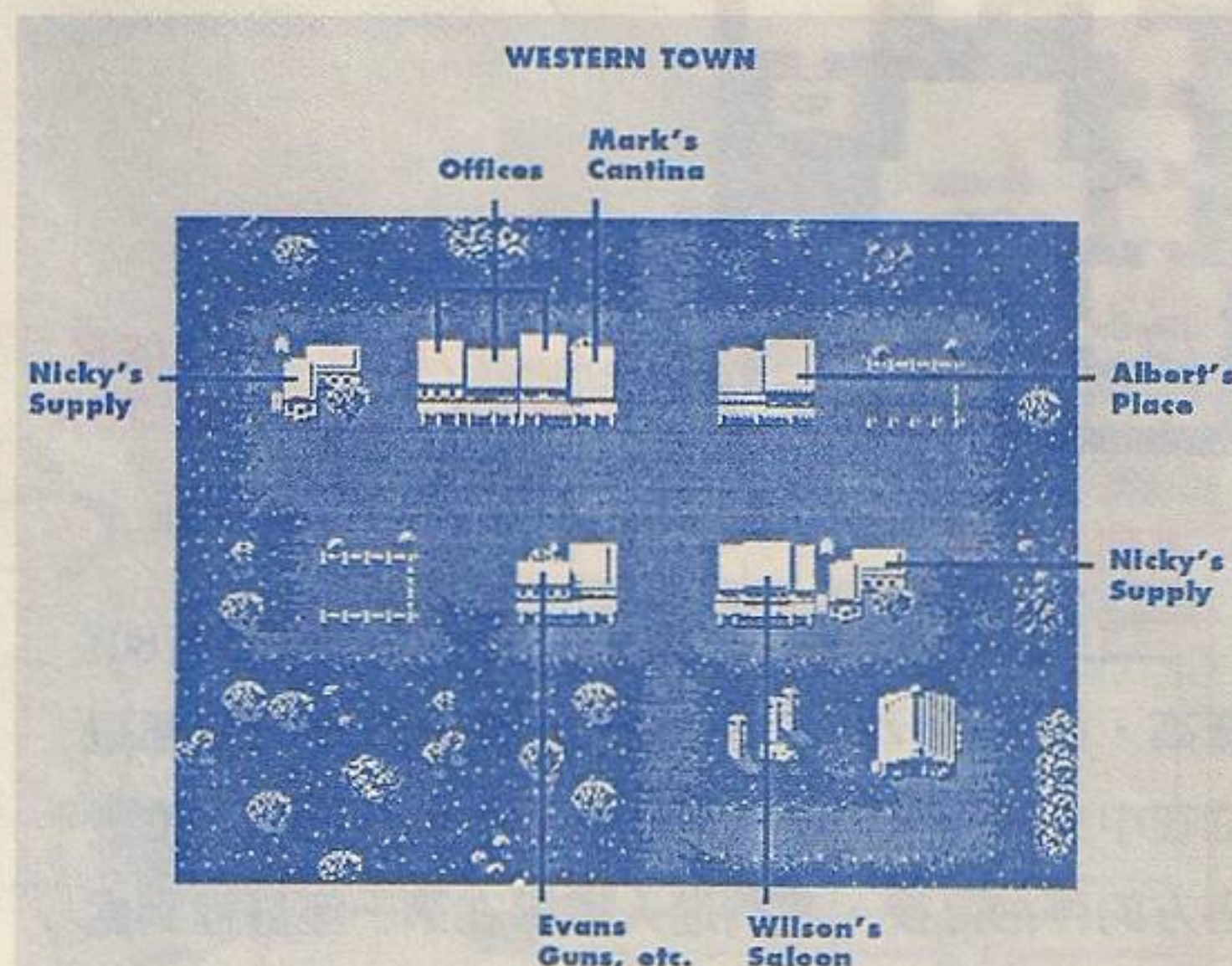
裡面比我們想像的要寬，只是成群的穴熊（Cave Bear）不斷前來騷擾，不勝其煩。在洞穴的北方我們終於見到了Koshol這個種族。當我們遇見第一隻的時後，大夥差點沒有開火，因為它的形狀實在太怪異了。幸好它們對我們毫無敵意，於是我們找了幾個來談話，它們都叫我們去找“The Dream One”，大概是指它們的首領吧？

在Koshol的房間裡逛了一陣，我們也找到了不少有趣的東西，當然是全部帶走。最大的發現是一把衝鋒槍，買足了彈匣之後，對我們的作戰將會大有幫助。此外，在最右下角我們找到了Koshol的神殿和站在後面的Koshol首領。他告訴我們一個影像強迫他們挖掘以找出邪惡，我也搞不懂他的意思，反正他們就是要挖，而且他們認為這樣做並不會對別人造成損害。

離開洞穴後，我們再次前往Warhaka村向他們的首領報告此事。他答應讓Koshol族繼續挖掘，並給了我們五千元報酬。哇塞！看來管閒事並不是全然沒有好處的。

西城 (諾傑威星, 座標1728: 8, 992: 6)

今天意外的發現了這座頗大的城鎮，我們駕著ATV四處看看，一一進入若干有趣的建築物。

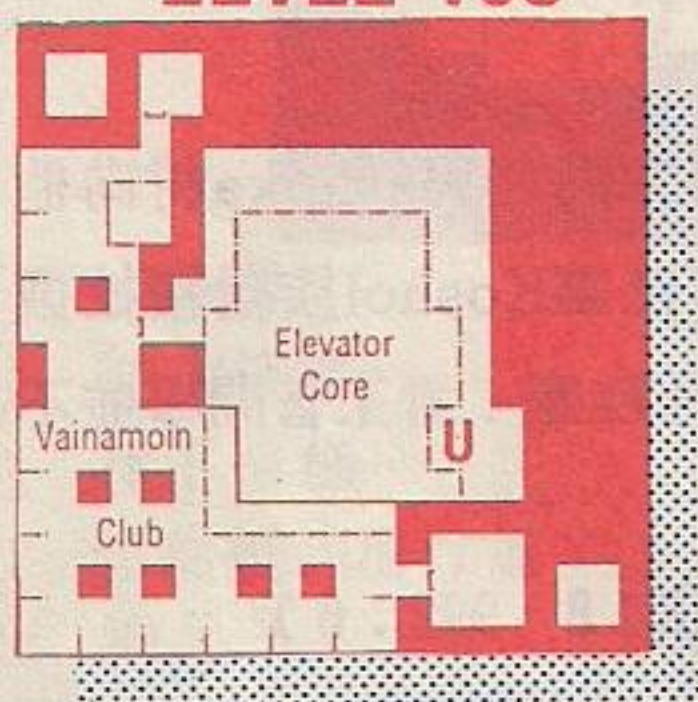


我們先在Evans Guns採購彈匣，然後到Wilson's Saloon一遊。我們在那裡遇見了農人們的首領Grayper。他告訴我們農場主人正在摧毀貨船，而一名叫做Taylor的女子認為有某些人在指使掠奪者，但他們的基地可能不在這個星系內。在Albert's Place我們找到了另一個人——農場主人的首領Robert Kann。他認為掠奪者只是一場秘密的貿易戰爭而已，但他不知道誰會在這場戰爭中獲益，也不知道他們的基地在何處。

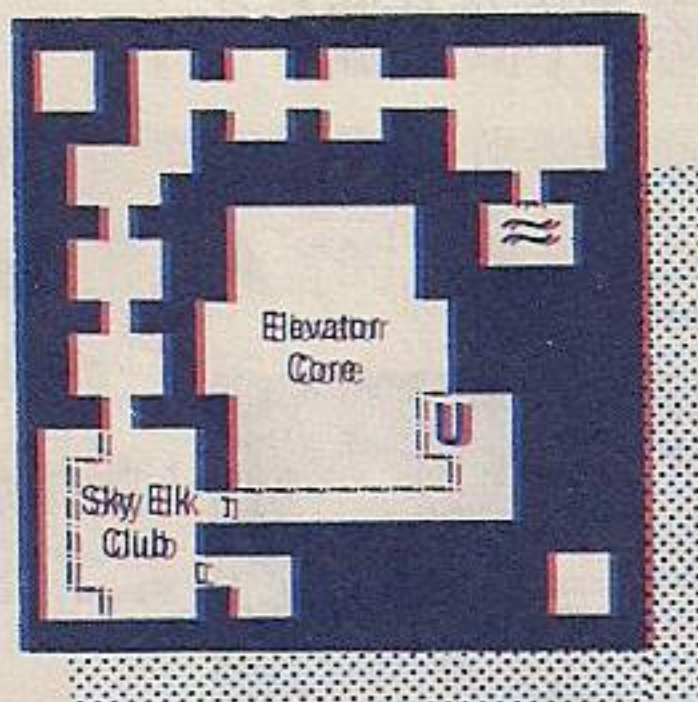
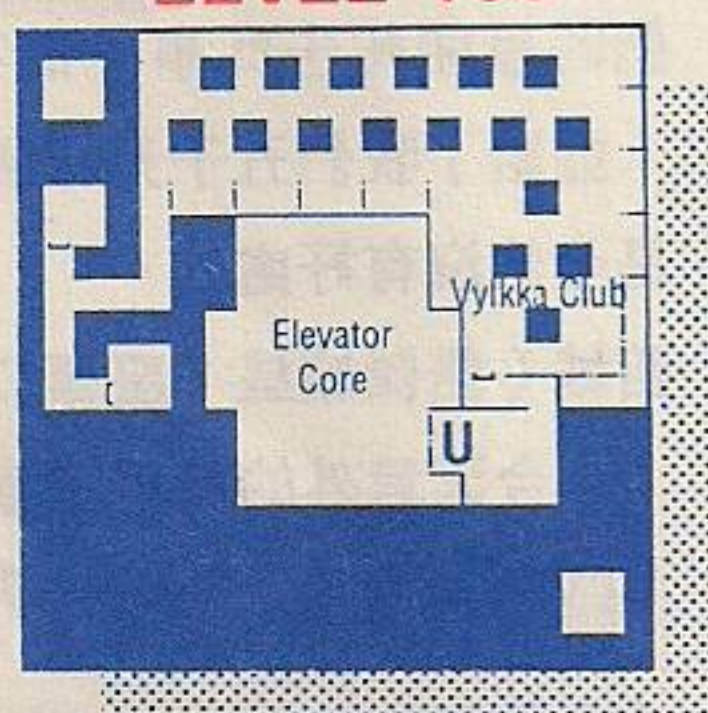
Mark's Cantina的主人Jason Depard倒是給了我們不少消息。他說農人與農場主人間紛爭乃是因為某一塊土地的緣故，但當L.I.V問他有關掠奪者的消息時，他只說那是一股前所未見的巨大邪惡勢力，他也不認為掠奪者的基地會在諾傑安星上。

告別了Depard後，我們回到艦上，計劃著下一步的行動。綜合以往得到的資料後，大夥一致認為，現在是前往Warhaka首領所提及的卡多利星三座塔樓（Tower）的時候了。

CALDORRE TOWER ONE, LEVEL 793



CALDORRE TOWER TWO, LEVEL 793



CALDORRE TOWER THREE, LEVEL 793

卡多利星之塔

這三座塔樓是挺有趣的地方，每一座都有801層高，但我們只能下降到第793層。各層之間都以位在中央的滑行電梯（glider）相連。在步出位於南方的停泊區後，我們進入電梯在第一座塔裡到處閒逛，各層都有一些可以加強個人屬性或生命力的健身館、圖書室、整形中心等，由於我們擁有足夠的金錢，因此得以支付這些驚人的費用（加一點屬性需一千塊錢）。

此外，此地的居民都是「乖小孩」，問他話不是不回答，說是說「媽媽叫我不要和陌生人講話」，什麼和什麼嘛！所幸有個叫Ruawl的傢伙願意和我們講話。他說他駕駛的船隻曾遭掠奪者突襲，但對方突然放棄攻擊並隨即消失。他以為掠奪者是從別的星系躍進過來的，但他也無法確定他們基地的所在。說到這裡，忽然槍聲大作，我們連忙拿出武器反擊，原來我們被捲入一場酒吧中的紛爭了。但

那些傢伙那是我們強大武力的對手，不一會兒就把找碴的人全擺平了，於是繼續向下探索。

在第793層發現了一間奇怪的俱樂部（Club），要有足夠親和力的人才能進入，我命令全隊中最有魅力的L.I.V領頭，便順利的通過了考驗。在裡面的某些小房間裡找到了一些武器和設備，其餘的無出奇之處，我們遂乘電梯昇上801層歸艦。

第二和第三座塔中和第一座塔差不多，在第793層也各有一間俱樂部；不過第二座塔的俱樂部得要有足夠力量的人方能進入，而第三座塔的俱樂部則無任何限制。

在搜索完畢後，我們離開了卡多利星。看來我們的路途還遙遠得很。

BIO研究站（西傑威星，座標729，426）

閒來無事，收聽聯邦通訊乃是L.I.V的一大樂趣。這天她又收到了一個求救訊號，原來是來自西傑威星上的極地研究站。一聽到是極地研究站，大夥的興趣大增，在Kosaka武器店補充彈藥後，便依照求救訊號中的座標降落在冰原上。

研究站位在一個極大的山谷之中，無法直接從懸崖下去，我只好駕駛ATV繞到南方，從下方的山谷入口開進去。規模頗大的研究站分成許多獨立的建築物，有起居室（LifeCenter）、研究室…等。我們下車進入一間起居室，偌大的建築物內竟然沒有一點活人的氣息，只有…冰虎（Ice Tiger）的喘息聲！

天啊！整個起居室裡全是冰虎！這種平時連小孩都敢親近的溫馴動物，現在正張牙舞爪的向我們撲來。大夥的武器全出籠了，在一陣槍射斧砍之後，總算把牠們全送上西天，我們便開始搜索整座起居室，然而，在一間間的寢室中，除了屍體之外，我們什麼都沒找到。

大夥不死心的握緊武器到其他建築物中搜索。在殺得雙手都軟了之後，我們終於確定了一件事——沒有倖存者！怪了，那求救訊號是誰發的？我們仔細的再巡查了一次，發現我們漏了一個地方——指揮中心（Command Center）。

抱著一線希望進入指揮中心之後，我們發現先前的判斷依然正確。所有的人全被冰虎殺光了。G.R.X心情沈重的拿起箱子裡的武器，說：「我看求救訊號大概是電腦發出來的，我們遲了一步。」

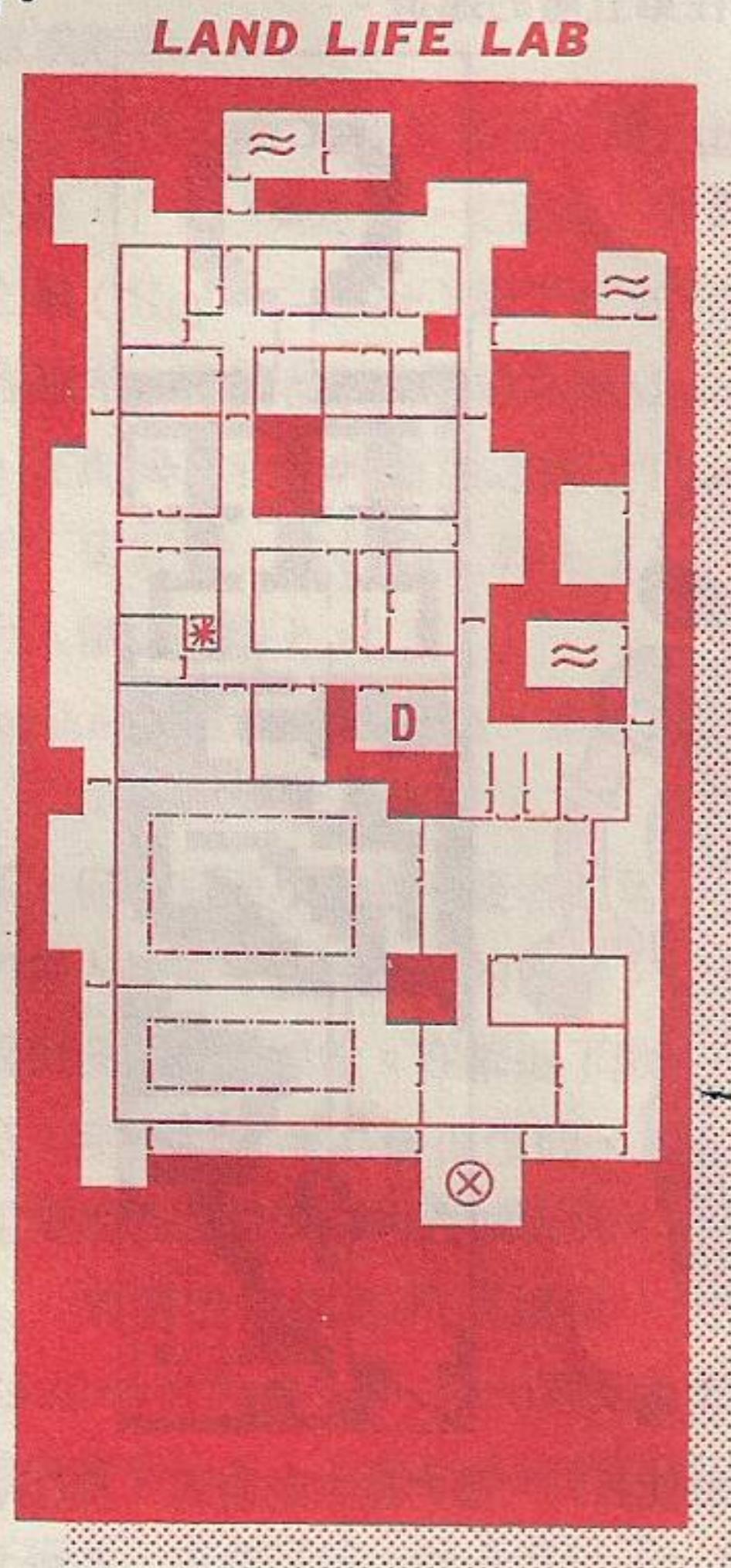
但L.I.V.仍然堅信有人還活著，於是我們再度探索整個指揮中心。終於，在一個小房間中，G.R.X發現了一個還在閃動的螢光幕，大夥兒圍過去一看，原來是一部通訊儀，而螢光幕上竟然映著一個清晰的人像！G.R.X抓起麥克風便喊：「我們是聯邦海軍，收到求救訊號前來救援，你是極地研究站的倖存者嗎？」

螢幕上的人像蒼白的臉上露出了一絲放心的微笑。「天啊，你們總算到了，我是Virginia.K…」她概略地說明了一下發生了什麼事，並告訴我們她目前所處的位置一位於峽谷北方的另一座獨立研究站中。我們要她待在原地別離開，然後忽忽殺出指揮中心，回到ATV上。

當我發動ATV時，大夥正忙著為武器換上新彈匣，準備好好幹一場。我們心中都隱約感到，在這場意外的背後，必定藏有極重要的秘密…

LAND LIFE LAB

在積雪盈尺的峽谷中不知道往上駛了多遠，總算在峽谷的盡頭看見了Virginia所在的研究站。大夥一擁而上，殺光在入口「迎接」我們的冰虎和其他動物後，我們開始探索這座說起來也不小的研究站。

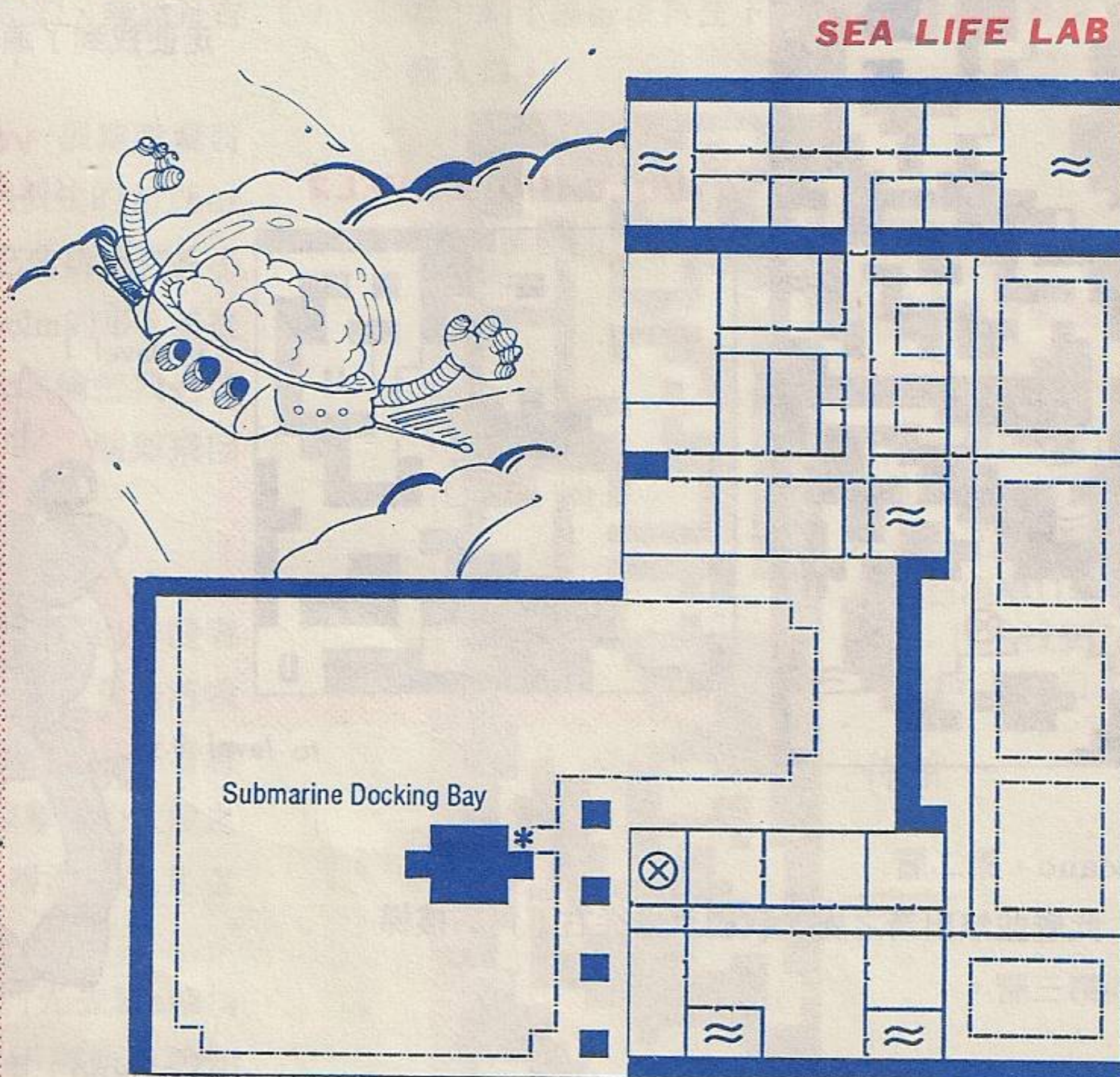


在得到了數支自動武器和一堆彈匣後，我們在*處找到了Virginia Karamatu。她看來氣色還好，只是受到了不小的驚嚇。她告訴我們她在無線電室（事發後她一直躲在那裡）收到Sea life lab的研究員們使用小型潛艇發現了怪異的海底火山的報告後不久，大貓們便衝進了研究室。當時她倉皇逃入無線電室躲藏並向研究站本部發出電訊，但沒有任何回音，那時她知道已經太遲了。

在向她詢問了如何前往Sea life lab之後，我表示願意送她回諾傑安星，但她堅持要留到研究站恢復原狀才肯離開。在向她道別之後，我們進入了海底隧道的入口（位於D處）。

Sea life Lab

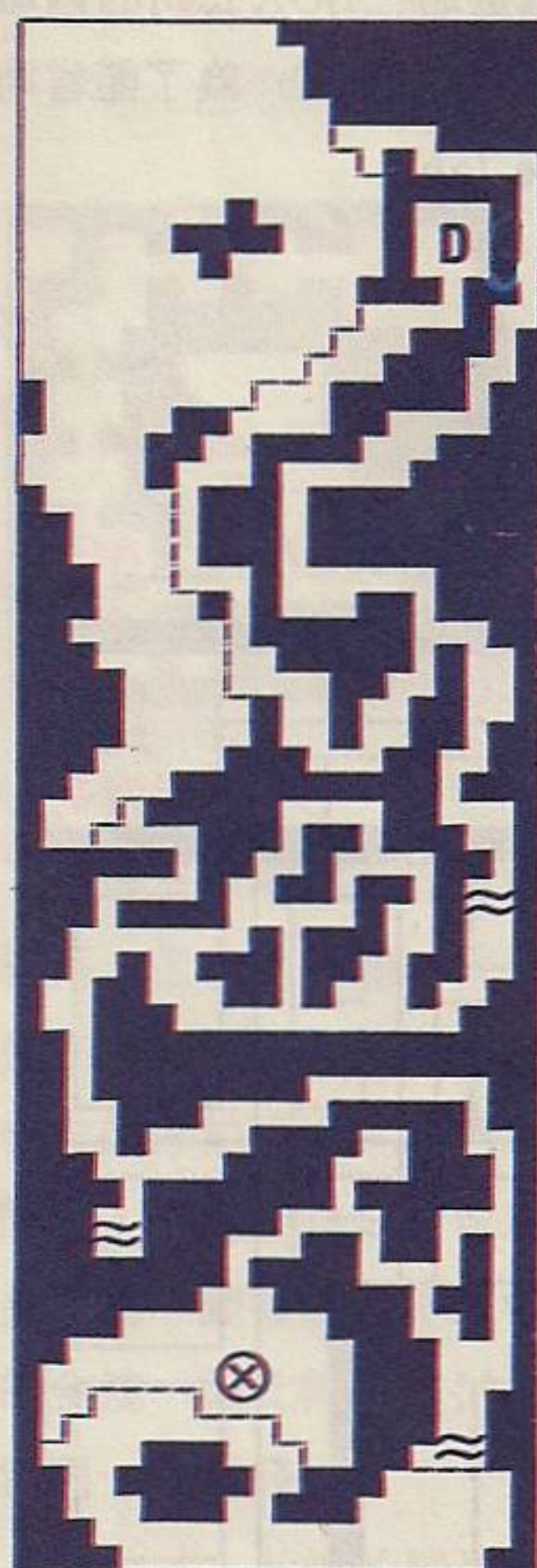
這條海底隧道實在很長，而且有一些不該在此出現的生物不斷地攻擊我們。在且戰且走之後，我們找到了兩個出口，一個是通往EOA公司的內戰區的，而另一個則是通往Sea life lab 為了節省時間，我們直接前往Sea life lab。



除了有大群的冰虎前來列隊歡迎以及許多補給品外，這座研究站也沒有什麼特別之處。最後我們在右下角找到了小型潛艇的船塢，並在*處發現了一艘入口開啟的小型潛艇。經過一番考慮之後，大夥擠進了空間稍微小了些的潛艇內。幸好潛艇有自動操縱裝置，在工程師Lord Jean開動了主系統後，它便載著我們前往一切事件可能的根源—海底火山。

Volcano，第1層

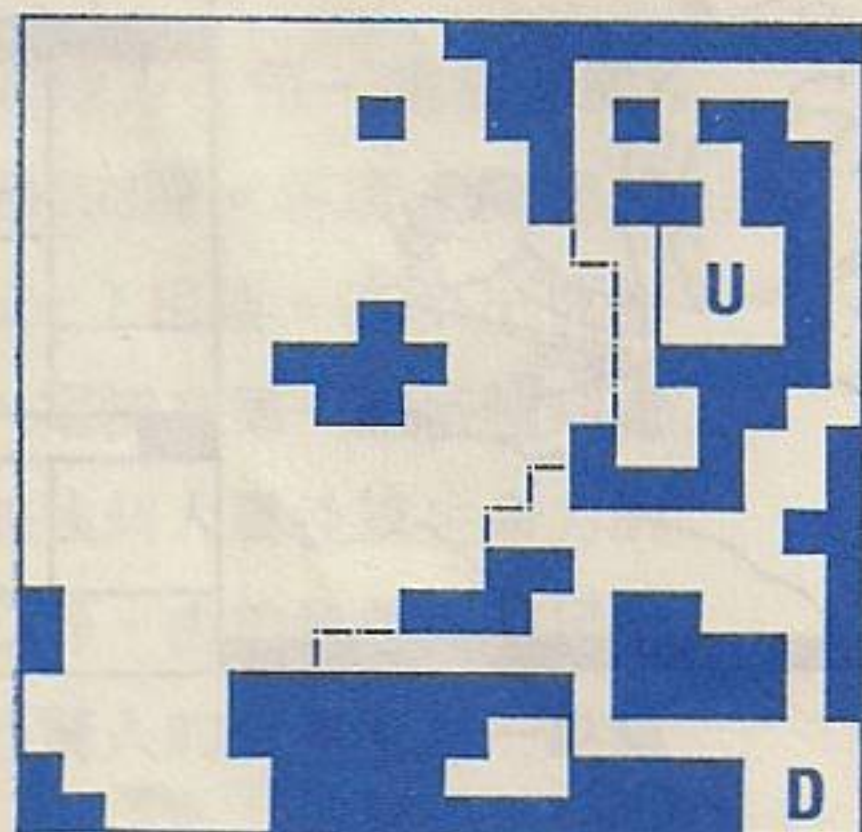
真想不到在水下竟會有如此建築！G.R.X推斷這可能是我們沿途遇上的蜥蜴人利用火山熔岩形成的天然岩窟造成的居所，對方似乎並不歡迎我們闖入牠們的居所，而我們也毫不客氣的把牠們一一轟掉。在此地倒是有不少儲藏所，我們在搜刮完畢後，便從北方的樓梯下到第二層。



VOLCANO, LEVEL 1

to level 2

VOLCANO, LEVEL 2

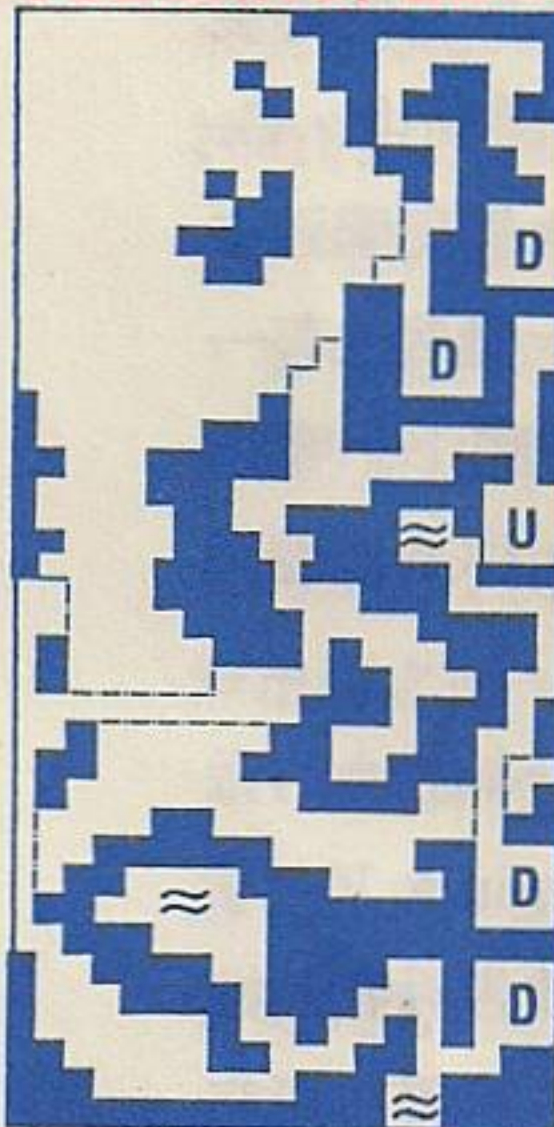


to level 3

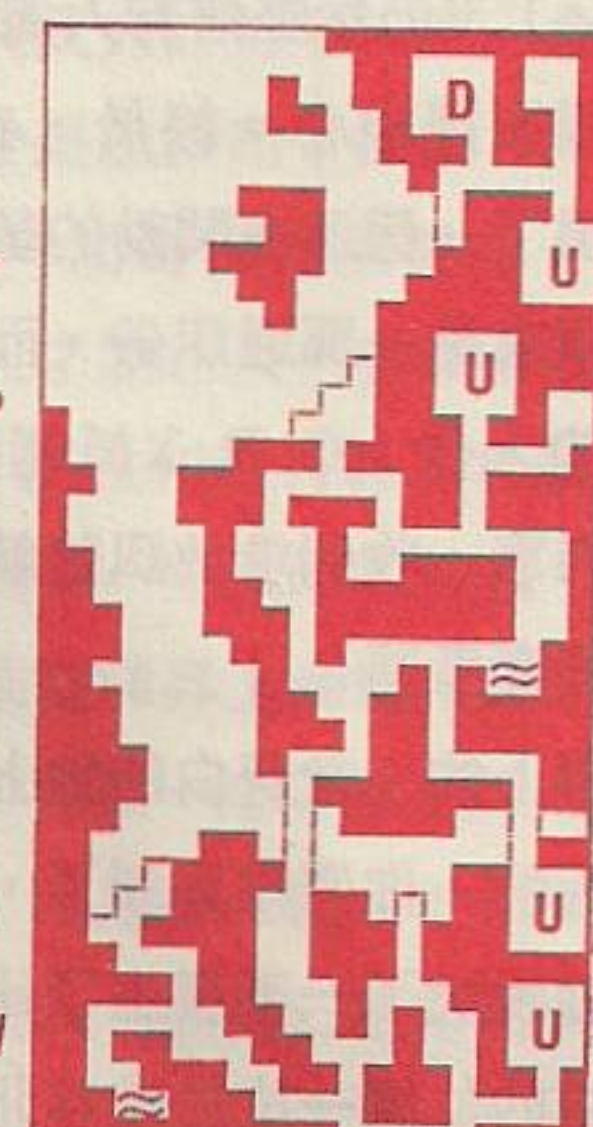
Volcano，第二層

此層並無出奇之處，我們直接從右下角的樓梯下到第三層。

VOLCANO, LEVEL 3



to level 4a
to level 4b
to level 2
to level 4c
to level 4d



to level 5
to level 3a
to level 3b
to level 3c
to level 3d

VOLCANO, LEVEL 4

Volcano，第三層和第四層

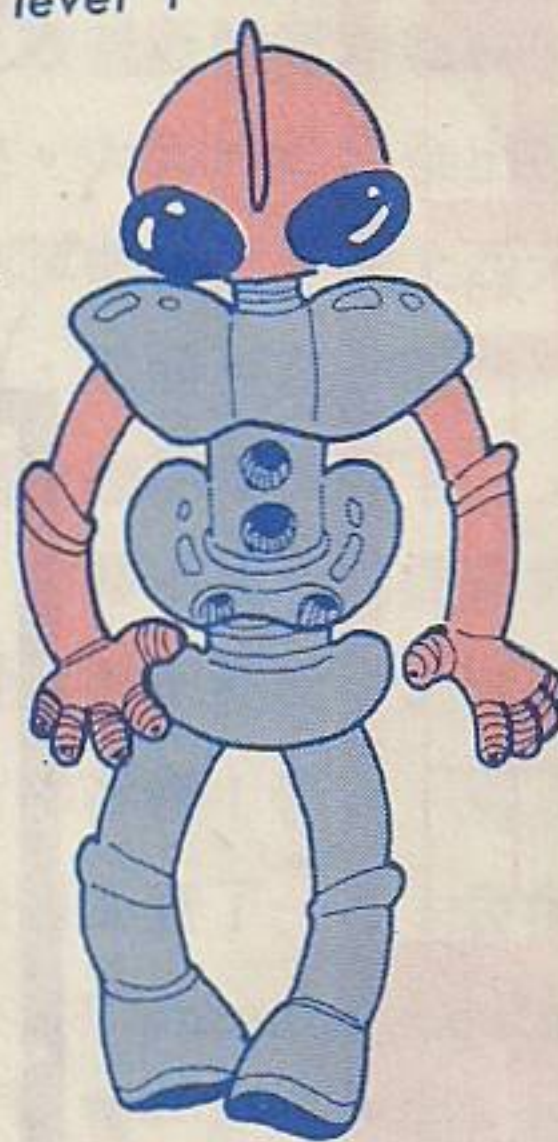
這兩層非常複雜，我們在彎曲迂迴的通道裡亂闖亂撞，在數座樓梯上上下下，再加上強敵Green Dragon不斷大舉來襲，我們差點全葬身在迷宮中。幸好優秀的記錄師L.I.V記下了我們所有的行動，我們才得以通過了這兩層的考驗。

從第二層下到第三層後，首先往下走到通往4d的樓梯，在第四層走到通往3c的樓梯，上到第三層搜括物品後再走回第四層，往上走到通往3a的樓梯，再走到往4a的樓梯，回到第四層後，往上走便找到了通往第五層的通道。

VOLCANO, LEVEL 5



to level 1



Volcano，第五層

熔岩的高熱使我們的體力越來越衰弱，而Green

Dragon的攻擊更是使我們無法忍受。下了樓梯之後便遇到一個迷宮，好不容易通過了迷宮，卻遭到大群Green Dragon的猛烈攻擊，大夥咬緊牙關浴血苦戰，幾乎快要撐不下去了。Lord Jean和L.Y.C已萌退意，但G.R.X堅持我們要找的東西一定在前面不遠的地方，我們只得休息一下靜待體力恢復，再一鼓作氣殺出去。

往前是一座橫越岩漿海的岩橋，幸好橋身甚為堅固，而橋中段的一個箱子更是補充了我們即將耗盡的彈藥。在身上再度塞滿了彈匣之後，大夥信心大增，往前便闖。在經過了一段迂迴的隧道之後，我們就要進入一個頗為寬敞的大廳了，忽然我的掃描器上出現了大批敵對生物的反應。

「又來了！」大夥早有準備，我一衝進大廳，只見又是一群Green Dragon擋住去路，數量比以前見過的都要多。在一陣昏天暗地的大混戰後，我們勉強衝進了左邊的通道，大夥邊戰邊逃、跑到了上方的大廳。

一看長程掃描器，我們不禁慶幸我們逃對了路；只有最左方的通道能通往上方的大廳。懷著緊張的心情站在門前，我們不知道門裡面會是什麼東西，但無疑的這一切的事件就是它引起的，無論是有意或無意。

最後還是G.R.X踏出了第一步。很讓我驚訝的是，「它」竟然是一支鑰匙！我們很快的和Thor之鑰（Key of Thor）聊了起來，它告訴我們許多有關光，守護者以及邪惡之徒Maloclm的事。最後，在詢問了我們的意願之後，Thor之鑰把我們傳送回研究室。我們順利的上了ATV了，隨即飛回令人懷念的艦上。

Striker Rift（諾傑安星，座標1169，677）

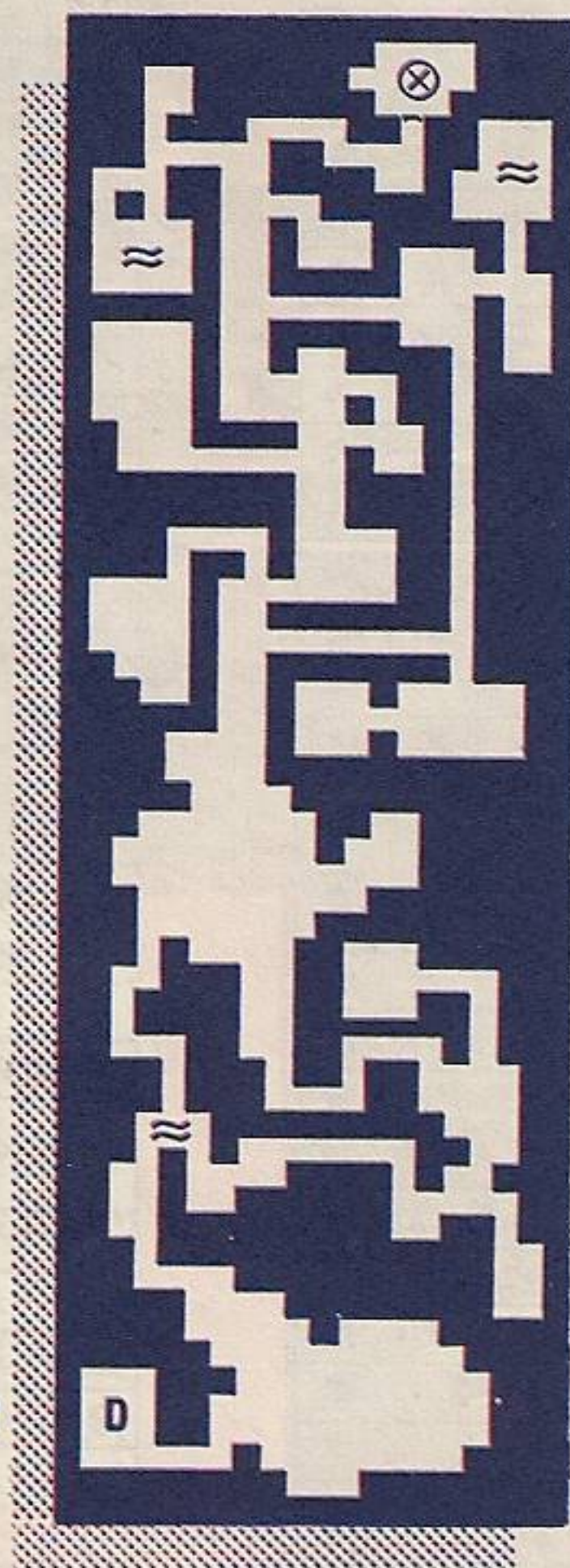
按照Thor之鑰所言，下一步就是找出守護者了。但是它並不知道守護者的居所所在，只告訴我們有人知道守護者居所的座標。沒辦法，只好看看還有沒有什麼線索。在擊退了數次掠奪者的入侵之後，我們都感到心情很煩悶，於是嗜酒的G.R.X建議我們去諾傑安的西城玩玩。

來到令人懷念的西城後，我們先去Mark's Cantina找Jason Depard聊天。想不到他居然知道守護者的事！當交談系統的談話選擇項上出現“守護者”這個字時，我著實吃了一驚，原來他就是

Thor之鑰口中的「那個人」。但他要我解決農人與農場主人間的爭端才告訴我守護者的事情。怪了，農人和農場主人間又出了什麼亂子了？我們先去Albert's Place找Robert Kann，但他不在，而那些農場主人也個個悶不吭聲。於是我們再前往Wilson's Saloon找Grayper，他也不在。我們只好一個個的去問那些農民看看是否有什麼線索能告訴我們究竟發生了什麼事。最後總算有個看起來比較和善的傢伙願意和我們談談，他告訴我們Grayper的兒子被綁架了，他帶領一批人手前去Striker Rift營救；怪不得我們發現此地的居民少了很多。此外，他還告訴我們Striker Rift的座標，真是感謝他，可惜我們沒時間請他喝一杯。

從艦上重新降落在諾傑安的地表後，我們終於知道為什麼要叫做Rift（裂縫）了。這裡到處都是巨大的山岩裂縫，從兩側的峭壁無法進入，只有從唯一的入口進入才行。我們確信Striker Rift的入口一定在某條岩縫之中，但我們進入降落點旁的岩縫入口搜索了一陣後，除了死路外什麼都沒找到，因此我們斷定一定還有另外一個入口。

駛回降落點之後，我們順著岩縫和森林往左前進，到了邊緣後再往下駛，終於在途中發現了另一個入口。



（註：使用單色螢幕的玩者請有耐性一點我也知道不好找）。

在歡呼聲中我們向右勇往直前，經過了一段有夠迂迴的路途後終於在座標1168：2，680：13處找到了Striker Rift的入口。

待續...

STRIKER RIFT,
LEVEL 1

to level 2

軟體世界系列產品目錄

● 軟體世界16位元 壽族版系列 ●

編號	類別	遊戲名稱
01	戰鬥	無敵飛狼
02	神話	冒險創作機
03	智育	瘋狂大家樂
04	動作	魔界村
05	運動	天生好手
06	動作	機動戰士
07	戰鬥	雷虎特攻隊
08	冒險	警察故事 / 上
08	冒險	警察故事 / 下
09	智育	幕府將軍
10	智育	魔法彈珠台
11	動作	怒
12	角色	未來戰士
13	劇情	核子防衛戰
14	運動	燃燒的野球
15	運動	野外籃球
16	戰鬥	飛狼突擊 II
17	智育	迷宮組曲
18	智育	賭王門千王
19	模擬	名車大賽
20	動作	超級機車賽
21	冒險	幻想空間
22	動作	惡魔城
23	角色	大海盜
24	動作	門之挽歌
25	冒險	宇宙傳奇 II / 上
25	冒險	宇宙傳奇 II / 下
26	動作	核能戰士
27	運動	加州運動會
28	模擬	捍衛雄鷹
29	角色	魔神之吼
30	角色	忍者傳奇
31	智育	鑽石迷宮
32	戰鬥	戰斧
	智育	深入虎穴
	智育	奪寶奇兵
35	動作	忍者大對決
36	動作	機器蜘蛛
37	智育	俄羅斯方塊
38	戰鬥	空中英雄
39	戰鬥	紅色十月號
40	動作	卡諾夫
41	動作	虎膽妙算
42	動作	鐵手戰神
43	角色	歐洲公路戰
	推理	卡門聖地牙哥
45	動作	瘋狂大毀滅
46	戰略	眼鏡蛇計劃
47	動作	死亡之劍
48	童話	神奇王國
49	智育	打磚塊
50	戰鬥	深太空
51	模擬	海獵鷹戰鬥機

52	冒險	風雲際會
53	動作	綠扁帽
54	角色	魔界神兵
	戰鬥	火狐狸
56	角色	巫術 IV
57	角色	創世紀 / 上
57	角色	創世紀 / 下
58	智育	銀河迷宮
59	動作	最後的忍者
60	智育	三傻行大運
61	戰鬥	風雲際會
62	動作	瘋狂大賽車
63	動作	黑街風雲
64	動作	送報童
65	推理	影之門
66	角色	星際突擊隊 / 上
66	角色	星際突擊隊 / 下
67	智育	卓別林專輯
68	冒險	瘋狂大樓
69	動作	霹靂飛車
70	動作	怒 II - 怒號層圈
71	戰略	銀河帝國大決戰
72	戰鬥	潛艇大作戰
73	運動	野外棒球
74		
75	智育	洛城警騎
76	動作	4x4越野車大賽
77	戰略	信長之野望 / 上
77		信長之野望 / 下
78	戰略	三國志 / 上
78	戰略	三國志 / 下
79	冒險	異形大進擊
80	運動	漢城奧運 / 上
80	運動	漢城奧運 / 下
81	動作	飛艇戰士
82	運動	最後挑戰
83	模擬	阿波羅 18 號
84		
85	模擬	G P 大賽車
86	戰鬥	坦克大對決
	動作	空降遊騎兵
	角色	2400AD
	動作	火箭突擊兵
92	模擬	俯衝轟炸機
93		
94	動作	雙截龍
95	角色	飛輪武士 / 上
96	動作	前進高棉
97	運動	亡命滑板
98	運動	撞球大賽
99		
100		

101	動作	終極警探
102	運動	籃球 1 對 1
103	模擬	火爆魚雷艇
104	運動	強棒再出擊
105	角色	冰城傳奇 II
106	角色	喋血艦長
107	智育	決戰西洋棋
108	角色	鐵甲爭霸戰
109	模擬	飛向北越
110	動作	快打旋風
111	動作	威探闖通關
112	角色	荒野遊俠
113	角色	國王傳奇
114	動作	古巴反戰
115	動作	狂飛車手
116	動作	快打磚塊
117	動作	時空大盜

軟體世界16位元珍藏版系列

珍1	冒險	紐約獵人者
珍2	角色	銀河守護者系
		未來之魔法
珍3	冒險	國王密使系列 IV
		羅塞拉的冒險
珍4	冒險	幻想空間 II
		尋找愛情
珍5	模擬	F-19 隱形戰鬥機
珍6	動作	長槍英雄
珍7	冒險	警察故事 II
		復仇記
珍8	智育	醫生也瘋狂
珍9	角色	光芒之池

軟體世界8位元壽族版系列

01	模擬	霹靂飛狼
02	模擬	飛狼突擊 II
03	角色	遠古的傳說
04	角色	公元 2400
05	動作	黑魔法
06	角色	創世紀 V / 上
06	角色	創世紀 V / 下
07	角色	死亡君主
08	模擬	戰斧
09	角色	命運之賊
10	角色	歐洲公路戰
11	角色	荒野遊俠
12	模擬	空中英雄

全世界首創全彩色立體包裝

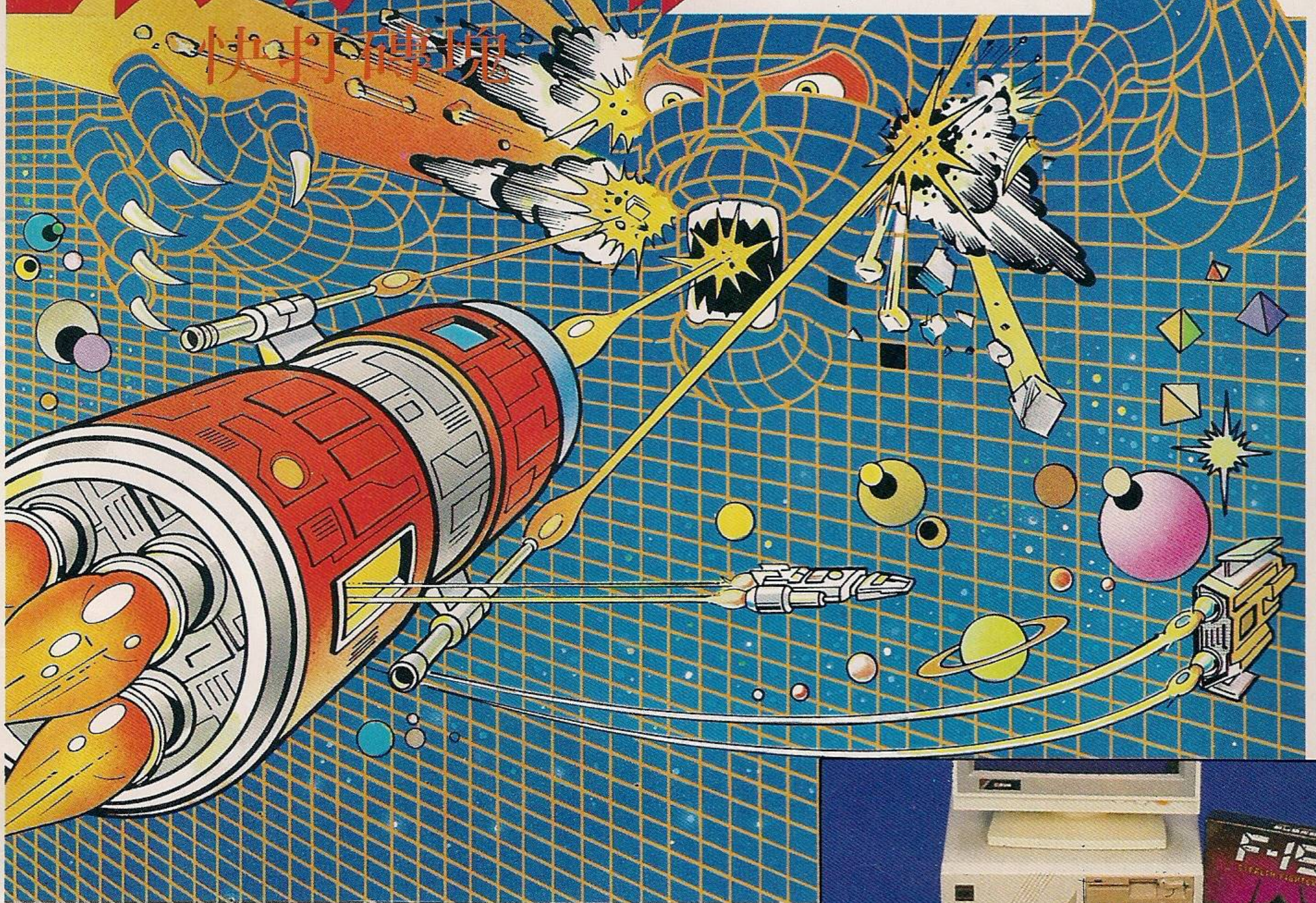
軟體世界全力推薦

SUDDENLY, SPACE IS A DEADLY PLACE...

ARKANOID

There's no turning back. No place to run—no place to hide. They've destroyed your planet and now they're coming after you. Their destruction is your only chance for survival. It won't be easy, but survival never is.

快打磚塊



軟體世界

軟體世界研究開發中心秉持「取之社會，回饋社會」的經營理念，於民國七十五年十二月二十五日成立後，就陸續為廣大的消費者推出一系列精心製作的高品質十六位元與八位元電腦休閒軟體，並以平實的價格分享大眾。

在「堅持品質與信譽」的理念下，軟體世界接二連三的改善包裝，並且首創全世界唯一的全彩色組合包裝，從磁片貼紙、磁片封套到遊戲操作手冊都採同步彩色設計，震撼了整個軟體業界，這完全是依賴軟體世界所有同仁踏實執著以及支持愛護軟體世界之消費者共創的佳績。

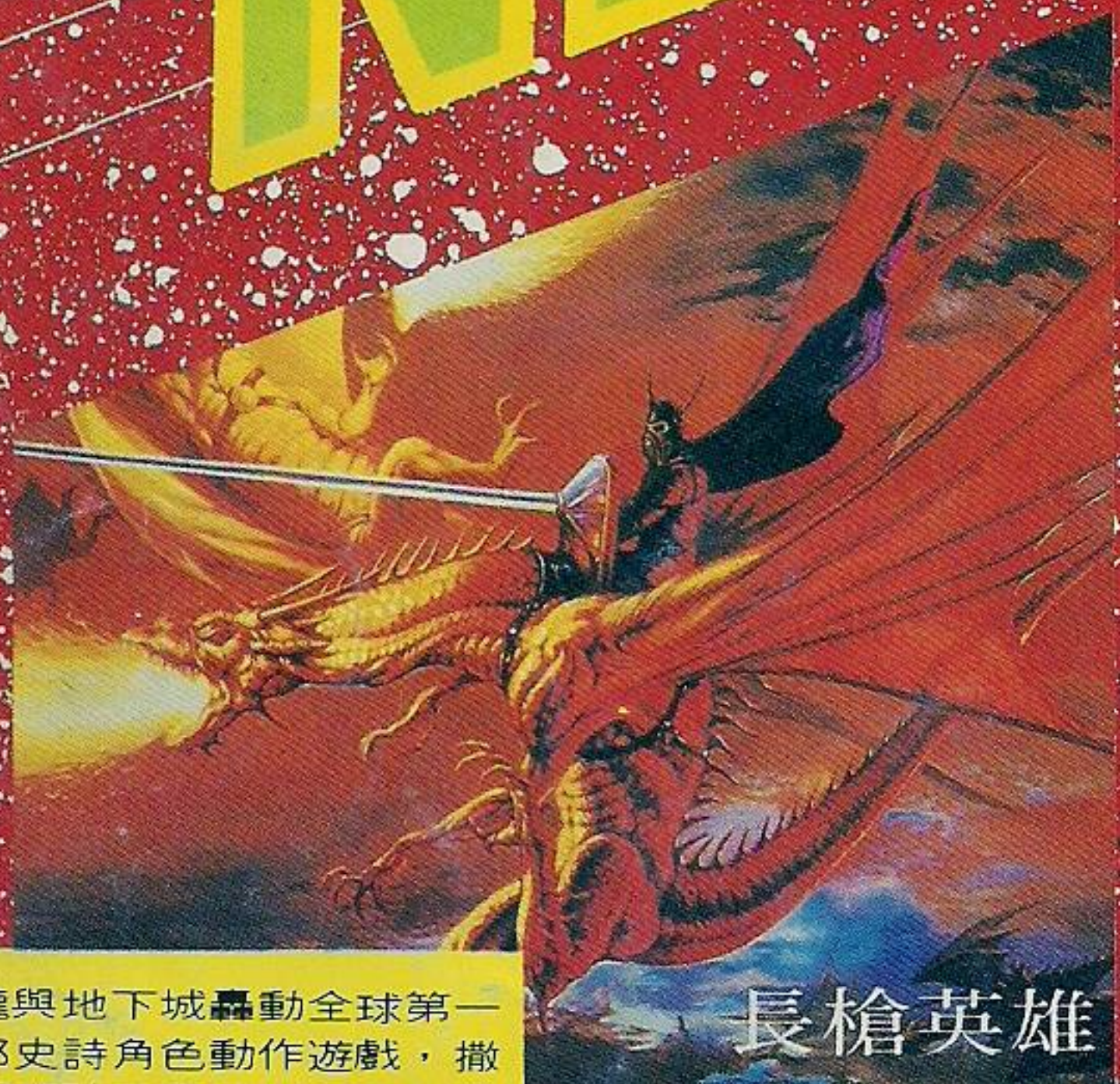
因此，我們相信，在您的全力支持下，我們會充滿信心的為您推出更精彩更具教育性質的休閒軟體；所以，在購買休閒軟體時，請務必指明“軟體世界”，謝謝！！



HOT '89 AND NEW

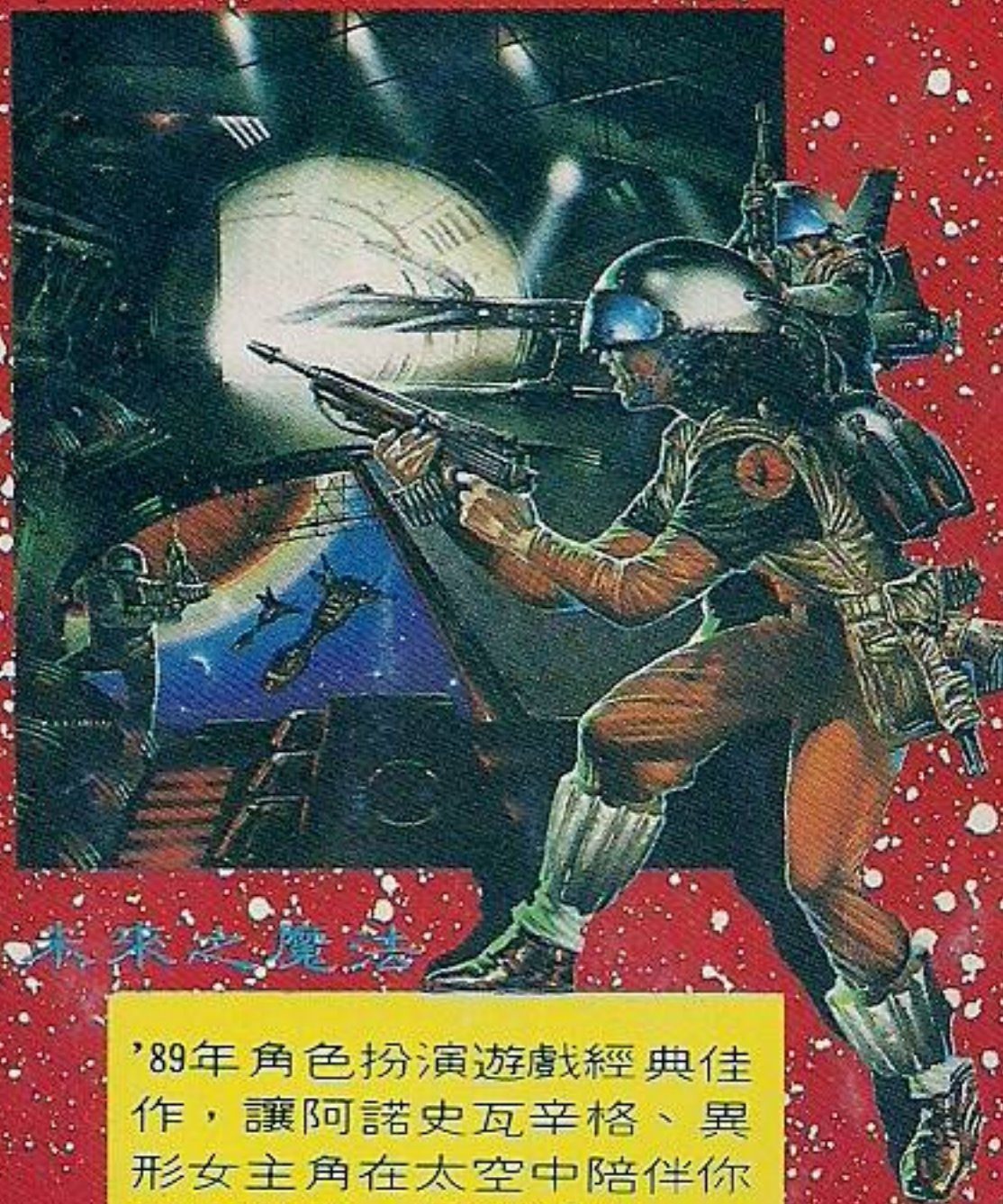
威探闖通關

史提芬史畢柏首部卡通與真人合演電影改編，情節動人，畫面生動，動作逗趣，一個適合全家大小的超級遊戲。



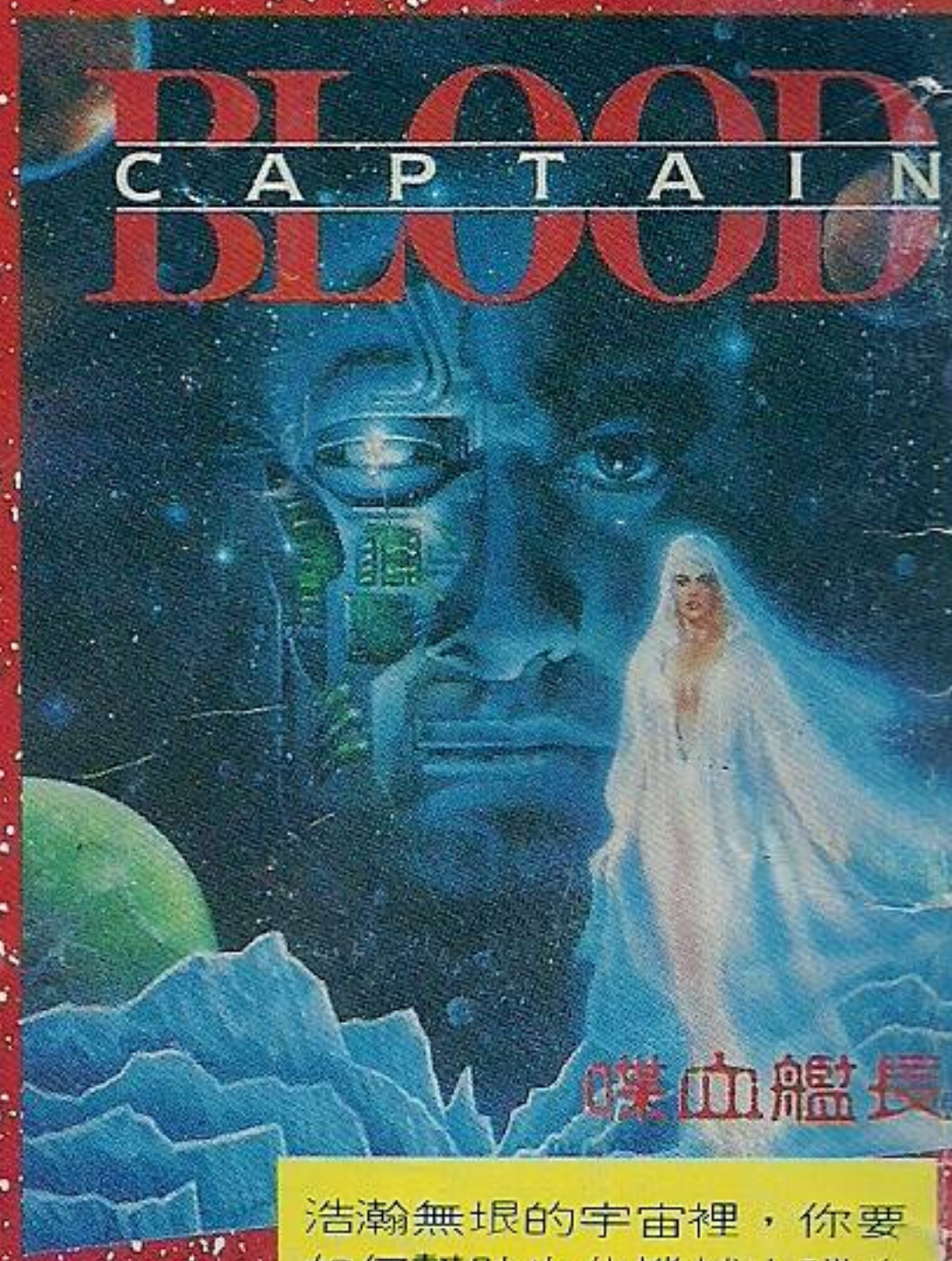
龍與地下城轟動全球第一部史詩角色動作遊戲，撒羅斯神殿廢墟屠龍除妖，保證讓你大呼過癮。

長槍英雄



未來之魔法

'89年角色扮演遊戲經典佳作，讓阿諾史瓦辛格、異形女主角在太空中陪伴你鋤奸除惡，打擊罪犯。



喋血艦長

浩瀚無垠的宇宙裡，你要如何幫助生化機械人喋血艦長在三萬多個行星中找尋他失落的肉體？

台灣最熱門大型電玩改編，軟體世界搶先美國出版，購買軟體世界，必定不會讓您失望。

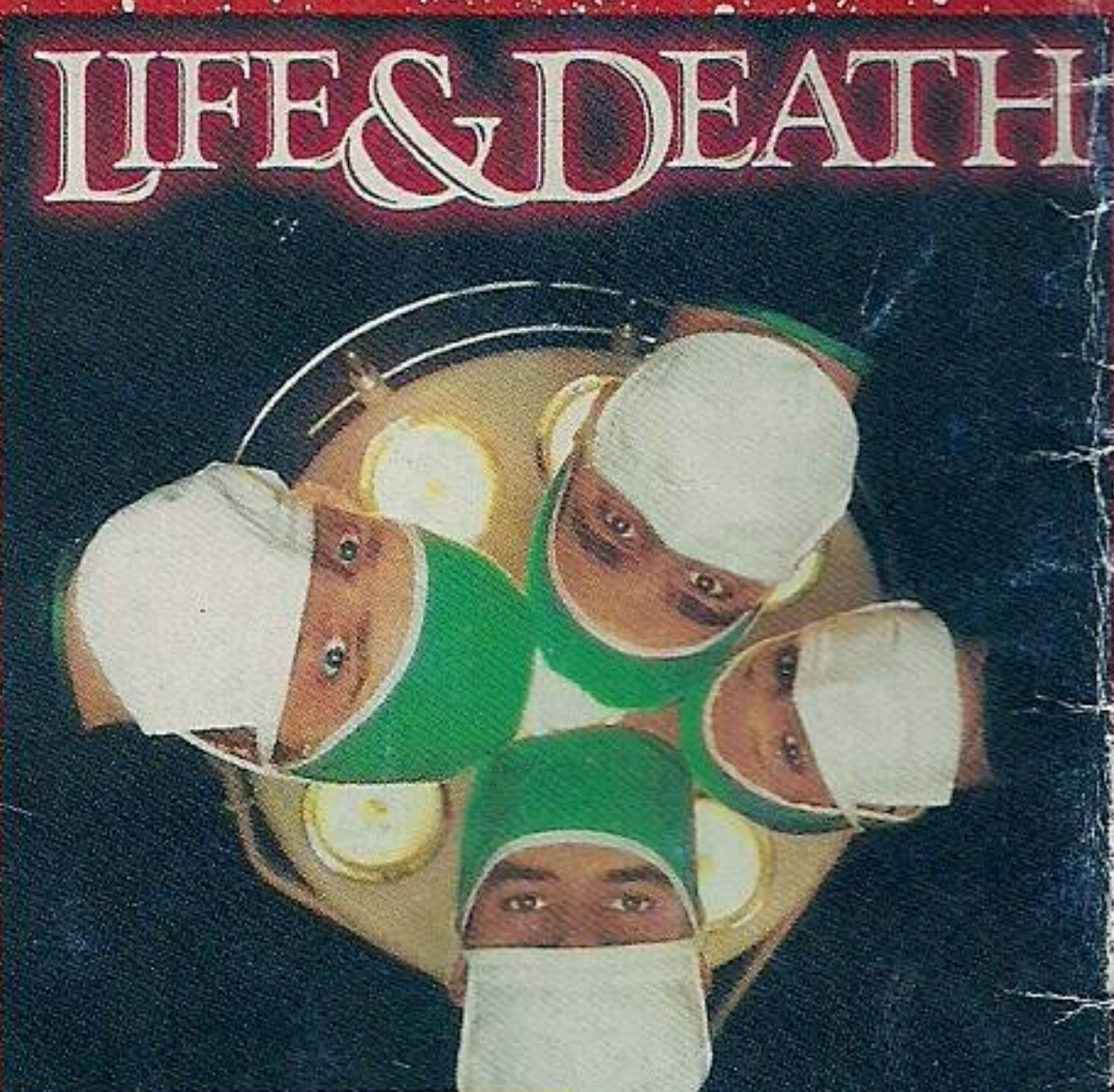


快打旋風



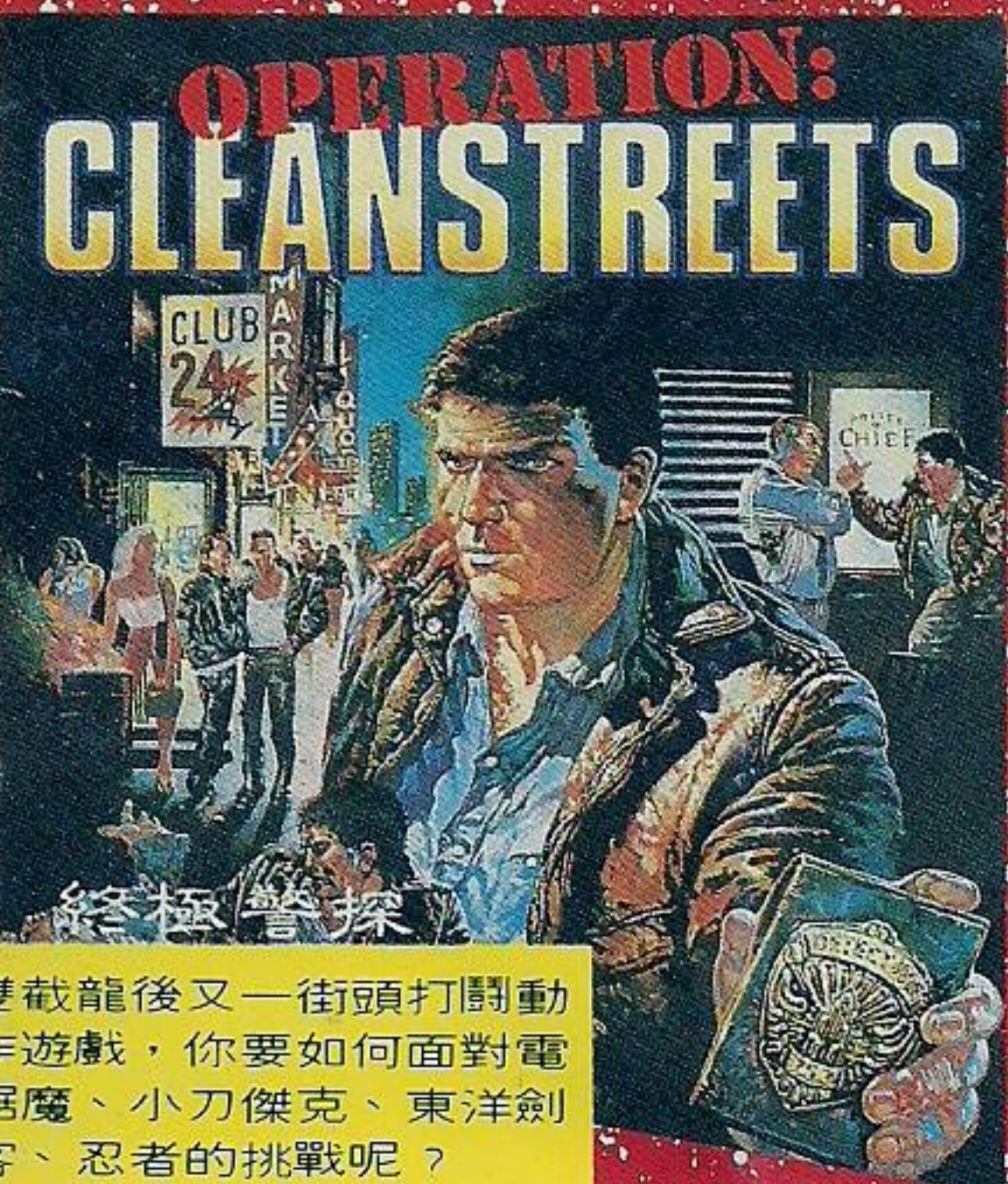
決戰西洋棋

耗時五年動用百名電腦遊戲專家研究開發的立體動畫棋類遊戲，你能想像出對陣嘶殺的場面嗎？



醫生也瘋狂

你有把握每分鐘醫死50個人嗎？你想嚐嚐外科醫生的緊張生活嗎？各大醫學院熱情推薦。



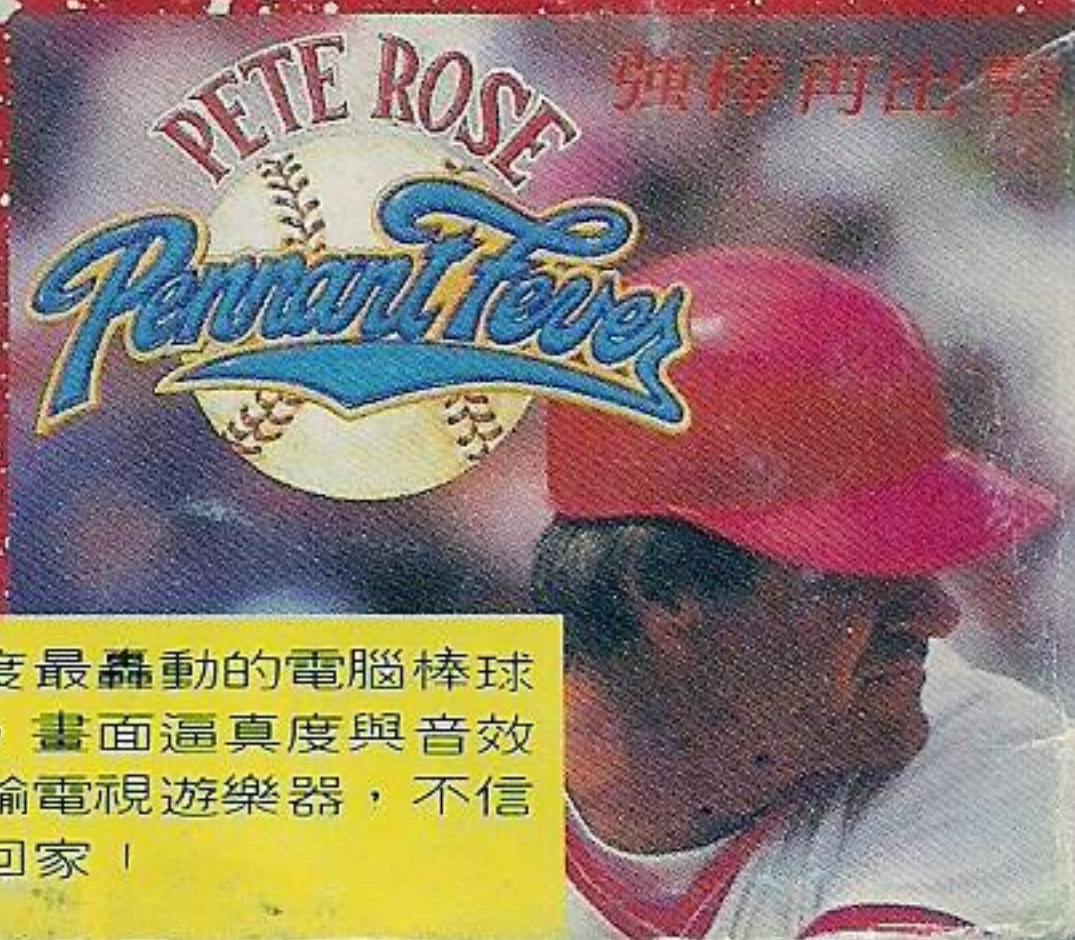
終極警探

雙截龍後又一街頭打鬥動作遊戲，你要如何面對電鋸魔、小刀傑克、東洋劍客、忍者的挑戰呢？



鐵甲爭霸戰

本年度首次以日本卡通機器人為主角的新型角色扮演，讓你親身體驗駕駛20噸鐵甲人保衛國土的生活



強棒再出發

'89年度最轟動的電腦棒球遊戲，畫面逼真度與音效絕不輸電視遊樂器，不信買片回家！